

Министерство образования Республики Беларусь
Учреждение образования «Витебский государственный
университет имени П.М. Машерова»
Кафедра дизайна

В.В. Кулененок

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ
И МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ
ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРЕДМЕТНО-
ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ**

Монография

*Витебск
ВГУ имени П.М. Машерова
2013*

УДК 72.012:747.012(075.8)
ББК 85.128я73+85.110,5я73
К90

Печатается по решению научно-методического совета университета учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». Протокол № 9 от 20.06.2013 г.

Одобрено научно-техническим советом учреждения образования «Витебский государственный университет имени П.М. Машерова». Протокол № 5 от 30.05.2013 г.

Автор: заведующий кафедрой дизайна ВГУ имени П.М. Машерова, кандидат педагогических наук, доцент **В.В. Кулененок**

Рецензент:
доктор педагогических наук, профессор *В.Н. Виноградов*

Кулененок, В.В.
К90 Теоретические и методологические основы дизайн-проектирования предметно-пространственной среды : монография / В.В. Кулененок. – Витебск : ВГУ имени П.М. Машерова, 2013. – 164 с.: ил.
ISBN 978-985-517-405-0.

В данном исследовании рассматриваются методологические основы дизайн-проектирования предметно-пространственной среды, а также возможности создания эстетически выразительной и гармоничной предметной среды в процессе реализации дизайнерских проектов. Однако такой специфический вид дизайна, как дизайн предметно-пространственной среды, требует уточнения методологических основ дизайн-проектирования сред.

УДК 72.012:747.012(075.8)
ББК 85.28я73+85.110,5я73

ISBN 978-985-517-405-0

© Кулененок В.В., 2013
© ВГУ имени П.М. Машерова, 2013

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	6
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ И ЕЕ ЭЛЕМЕНТОВ. ПОНЯТИЙНЫЙ АППАРАТ	9
1.1 Дизайн и его место в проектной культуре	9
1.1.1 Дизайн как форма проектного сознания	9
1.1.2 Виды дизайна и его место в проектной культуре	10
1.1.3 Дизайн архитектурной среды и дизайнерское проектирование	37
1.2 Дизайн-проектирование элементов предметной среды	41
1.2.1 История унификации и агрегатирования	41
1.2.2 Современная трактовка унификации и агрегатирования. Модульное проектирование	42
1.2.3. Специфика дизайн-проектирования в условиях унификации и агрегатирования. Унификация с точки зрения эстетики дизайна	43
1.3 Предметно-пространственная среда	43
1.3.1 Архитектурная среда. Предметно-пространственная среда. Семантика среды	43
1.3.2 Синтез и ансамбль в дизайне. Монументализация среды. Монументально-декоративные средства в дизайне среды	46
1.3.3 Образ среды и визуальное восприятие среды	49
1.3.4 Композиция в дизайне среды и гармонизация облика среды	53
1.3.5 Композиционное формообразование. Средства композиционного формообразования. Формообразование с помощью цвета	56
1.3.6 Эмоциональное содержание и «театрализация» среды	59
1.4 Типология видов и форм архитектурной среды	62
1.4.1 Производственная (промышленная) среда	62
1.4.2 Жилая среда	66
1.4.3 Рекреационная среда	67
1.4.4 Среда общественных зданий и сооружений	69
1.4.5 Городская среда. Открытые пространства и средовые системы. Городской интерьер	70
1.4.6 Гибкость средового объекта. Динамичность и трансформация среды. Развитие средовых систем	76
1.4.7 Архитектурный и предметный интерьер	80
1.4.8 Светоцветовая среда	82
1.5 Сущность и специфика системного подхода в дизайне	83
1.5.1 Исторические предпосылки возникновения и становления системного подхода в науке	83
1.5.2 Основные понятия и структура системного дизайна. Сущность и специфика системного подхода в дизайне	84
1.5.3 Системный дизайн как метод средообразования. Определение понятий «среда» и «средообразование». Средообразование как процесс	87
1.5.4 Концепция средообразования в дизайне. Построение целостно-структурированного модуля среды	89

ГЛАВА 2. МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ	92
2.1 Средства композиционного формообразования унифицированных и агрегатированных объектов	92
2.1.1 Унификация и агрегатирование в практике дизайнерского проектирования. Принципы формообразования	92
2.1.2 Виды комплексов, наборов и гарнитуров	94
2.1.3 Формирование визуальной структуры. Пропорционирование. Подобие пропорциональных отношений. Динамический ряд прямоугольников. Пропорция «золотого сечения». Приемы формальной визуальной организации	95
2.1.4 Формирование антропометрической структуры. Масштабность. Размерно-модульная система «Модульор». Антропометрическая модульная система «АСМОС»	97
2.1.5 Формирование материальной (размерно-параметрической) структуры. Размерно-модульные системы	98
2.1.6 Цвет как организатор антропометрической, визуальной и материальной структур	99
2.2 Унификация как язык дизайна	99
2.2.1 Модель языка унификации	99
2.2.2 Комбинаторика – формальный метаязык унификации	101
2.2.3 Роль метафор в формировании смысловой структуры языка унификации	102
ГЛАВА 3. МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ ..	104
3.1 Предпроектный анализ и синтез	104
3.1.1 Ориентация в проблемной ситуации и определение типа проектирования	104
3.1.2 Системный, исторический и функциональный анализ проблемной ситуации. Профессиональное определение темы и формулировка проектной задачи и установки. Выбор наиболее эффективного варианта темы – дизайн-концепции	105
3.1.3 Определение визуальных свойств, подбор эмоционально-чувственных аналогов по свойствам и поиск композиционно-художественных и материально-технических средств	108
3.1.4 Формирование формального и предметного образа проектируемой среды	111
3.1.5 Морфологический анализ дизайн-объекта среды	113
3.2 Проектный анализ и синтез	114
3.2.1 Раскрытие и определение основных понятий системного подхода – «субъект-1», «субъект-2» и «объект» проектируемой среды	116
3.2.2 Выявление основной фазы системного дизайна – «дизайн-концепции» и формирование ведущего звена в цепи слагаемых дизайн-проектирования – дизайн-концепции будущего средового объекта	124
3.2.3 Форэскизная проработка основных элементов дизайн-концепции будущего средового объекта	125

3.2.4	Разработка «дизайн-программы». Составление методического и тематического планов работы над сложным системным объектом и поэтапного изложения групп операций по реализации дизайн-концепции	126
3.2.5	Проектирование «дизайн-сценария». Представление будущего средового объекта в виде совокупности образов ситуаций в сюжете замысла (концепции) в конкретной социально-культурной и пространственно-временной среде	128
3.3	Проектное решение	131
3.3.1	Дизайн объемно-пространственной структуры. Функционально-планировочное решение объемно-пространственной структуры средового объекта, цветографическая, объемно-пространственная и пластическая моделировка элементов и самой среды в целом ...	131
3.3.2	Дизайн аудиовизуальных (АВ) коммуникаций. Виды коммуникаций целостно-структурированной среды. Элементы и функции АВ-коммуникаций. Типология АВ-коммуникаций	133
3.3.3	Дизайн фирменного стиля. Определения стиля и фирменного стиля. Носители, средства и функции фирменного стиля. Концепция, программа и сценарий фирменного стиля	137
3.3.4	Синтез дизайна, пространственных и временных искусств в формировании среды. Синтез как основа, существо и программа построения целостно-структурированной среды. Типология и специфика синтеза дизайна, архитектуры и изобразительных искусств. Связь дизайна и «сценических искусств» – сценографии, экспозиции, архитектуры. Синтезирующий характер дизайна как предпосылка средообразования. «Синтезатор среды» – дизайнерская форма синтеза искусств	141
3.4	Проектно-конструкторская документация	147
3.5	Художественно-графическая подача проектных материалов	148
3.5.1	Общие принципы психологической и эстетической оценки выставочного плаката	148
3.5.2	Закономерности и композиционные принципы построения композиций в решении смысловой и композиционной организации материалов дизайн-проекта на планшете	151
3.6	Представление макетного проектного решения и мультимедийной презентации	154
3.6.1	Разработка и создание объемно-пластического макета в виде «3D» фрагмента интерьера в материале	154
3.6.2	Мультимедийные технологии при создании презентации	157
	ЛИТЕРАТУРА	162

ВВЕДЕНИЕ

XX и начало XXI века стали периодом радикального преобразования социокультурной среды жизнедеятельности человека. Не последнюю роль в ее изменениях сыграл дизайн, возникший на рубеже XIX–XX вв. как деятельность по художественно-техническому проектированию изделий и их комплексов, создаваемых массовым производством. Дизайн был ориентирован на достижение наиболее полного соответствия создаваемых объектов и среды обитания в целом утилитарным и эстетическим потребностям человека. При этом определение данных потребностей не было свободно от коммерческих или политических интересов, что привело к обострению противоречия между интересами конкретных людей и интересами тех структур, от которых зависит «запуск» в серийное производство новых предметов и вещей, воплощающих узкопрагматическое представление об «общественном прогрессе». В условиях глобальной урбанизации это особенно характерно для такого специфического вида дизайна, как дизайн архитектурной и предметно-пространственной среды.

В условиях интенсивной модернизации всех сторон жизнеустройства современного человека роль дизайна неизмеримо возрастает: ведь именно расширение поля приложения усилий дизайнеров по формированию условий для различных областей жизнедеятельности человека привело к новому типу образования культурных форм – дизайн-программированию многоотраслевых и региональных проблем. При этом истолкование взаимосвязей между оптимальной организацией предметно-пространственной среды обитания (и определением критериев этой оптимальности) и образом жизни людей оказалось многоаспектной проблемой, комплексное решение которой предполагает не просто суммирование идей культурологов, архитекторов, градостроителей, дизайнеров, психологов, антропологов, социологов, но и нахождение основы для их взаимосогласования. А это уже проблема философии культуры, поскольку предполагает анализ процесса проектирования и моделирования искусственно создаваемой среды обитания человека и, одновременно, процесса ответной реакции на трансформации этой среды. Эта реакция выражается не только в виде восприятия архитектурных объектов, но и воплощается в изменениях образа жизни, поведения и даже духовных ориентаций людей.

Дизайн с момента своего возникновения был направлен на изменение (или поиск принципиально новых) форм вещей и, в конечном итоге, – на оформление пространственной среды обитания человека и шире – пространства его существования. Поэтому моделирование, конструирование, проектирование социокультурной реальности в дизайне получает пространственное воплощение.

Деятельность дизайнера связана с проектированием и моделированием новых вещей, а сама трансформация социокультурного пространства осуществляется под влиянием социального моделирования и конструирования. Особенности исследования дизайна как социокультурной деятельности позволяют обратиться к методологии социального конструирования реальности П. Бергера и Т. Лукмана. Они показали, что процесс конструирования реальности в качестве некоторого действия по производству смысловых сред принимается людьми как реальность. Носителем этой смысловой «конструкции» выступают, в том числе, и произведения дизайнерского творчества [1].

Проблеме социокультурного моделирования и конструирования посвящены также работы А. Ахиезера, Ж. Тощенко, М. Хайдеггера и др. Так, М. Хайдеггер в работе «Искусство и пространство» выделяет два возможных отношения

к миру в эпоху технической цивилизации: бездушно-техническое оперирование, «овладение» миром, природой, всем бытием и «обживание» мира. С открытостью бытию М. Хайдеггер связывает суть пространства, которое не есть нечто гомогенное и равнозначное в каждой своей части, не есть безличное и бескачественное вместилище жизни и искусства (дизайн). Не захватывать, а обживать пространство должен дизайн, «собирать» пространство, намечая его стягивающие культурно-смысловые центры. В качестве таких стягивающих центров выступают предметно-вещественные образования в их «взаимопринадлежности». И тогда пространство есть «местность» и «место», где раскрываются формы природного «бытия» и человеческого обитания [2].

Большую роль в становлении дизайна и в его философско-теоретическом осмыслении сыграли идеи, восходящие к традициям функционализма, в частности, лозунг американского архитектора Л. Салливена «Форма определяется функцией», формула американского архитектора Ф.Л. Райта «Форма и функция едины» и сам функционализм как художественно-практическое и идейно-теоретическое течение XX в., охватившее собой практически все области материальной и духовной культуры – от архитектуры и искусства до философии и культурологии.

Феномен дизайна получил отражение и в большом количестве иллюстрированной литературы, теоретическая составляющая которой несколько отстает от иллюстративной. Однако без использования такой литературы рассуждения о дизайне становятся слишком абстрактными.

Исследование генезиса проектной культуры дизайна проводилось В. Сидоренко. Особое внимание обращалось на системные объекты, комплексы предметно-пространственной среды, создаваемые архитектурой и дизайном.

Некоторые исследователи рассматривают дизайн как вид искусства, относя его, соответственно, к сфере эстетической культуры. Поэтому исследования эстетических потребностей человека и в целом – эстетического освоения мира были чрезвычайно полезны для нашей работы.

Анализ проблемы формообразования в искусстве, архитектуре, дизайне и в целом – в культуре, проведенный Р. Арнхеймом, Г. Вельфлиным, А. Гильдебрандом, Г. Земпером, А. Иконниковым, М. Каганом, Г. Минервиным, В. Шимко, А. Флиером, явился важным аспектом в изучении данной проблемы.

Проектная культура исследуется в теории и методологии дизайна (Ю.В. Веселова, О.И. Генисаретский, И.С. Каримова, С.М. Кожуховская и др.). Проблемы формирования проектной культуры средствами художественно-проектных дисциплин нашли отражение в работах А.В. Ефимова, Д.Л. Мелодинского, А.В. Степанова, О.В. Чернышева, В.Т. Шимко и др. В ряде исследований рассматриваются проблемы совершенствования структуры и содержания, форм и методов формирования визуальной, графической, пластической, художественно-эстетической культуры (С.В. Аранова, А.П. Ермолаев, А.В. Иконников, М.В. Лагунова, Н.Г. Молодцова и др.), закладывающие основу проектной культуры специалиста.

Изучение представленных работ показывает, что, хотя сущность и функции дизайна в культуре, возможности создания эстетически выразительной и гармоничной предметной среды в процессе реализации дизайнерских проектов отражены в ряде интересных работ, однако такой специфический вид дизайна, как дизайн предметно-пространственной среды, требует уточнения методологических основ дизайн-проектирования сред.

Для нас большой интерес вызывает работа И.М. Коновалова «Теоретические основы дизайна». Данное научное издание для студентов специальности

«Дизайн», в котором логика и структура изложения материала основываются на последовательном изложении теоретических положений дизайн-деятельности от философской базы дизайна и общих понятий деятельности до конкретных методик проведения проектных анализов и исследований, дизайн-экспертиз и разработки дизайн-концепций [3].

И.А. Розенсон в своей книге «Основы теории дизайна» рассматривает теоретические вопросы дизайна, сохраняющие свою значимость в любых профессиональных специализациях. Особый акцент ставится на подготовке сознания студентов к творчеству в электронной среде. Книга помогает познать логику развития профессии, почувствовать сложность отношений дизайнера с обществом и миром, понять причинно-следственную связь принятых тех или иных дизайнерских решений [4].

Основные положения методологии дизайн-проектирования элементов среды описаны А.А. Грашиным. В своей работе автор рассматривает унификацию и агрегатирование как специфические взаимосвязанные проектные методы дизайна и средства формообразования элементов предметно-пространственной среды, а также устанавливает основные принципы формообразования унифицированных и агрегатированных промышленных изделий [5].

Цель данной работы состоит в определении теоретических основ и методологических особенностей дизайн-проектирования предметно-пространственной среды как культуротворческой деятельности по моделированию социокультурного пространства обитания человека.

Задачи исследования:

- формирование целостной модели понимания методологии дизайн-проектирования средовых объектов и предметно-пространственной среды;
- определение основных направлений в изучении теоретических основ дизайн-проектирования средовых объектов и понятийного аппарата;
- понимание дизайна как особой формы деятельности и его место в проектной культуре;
- изучение типологии видов и морфологии архитектурной среды;
- ознакомление с основами методологии дизайн-проектирования объектов предметно-пространственной среды, основанной на принципах системного дизайна.

Теоретико-методологической основой явились идеи отечественных и зарубежных ученых: философов, культурологов, социологов, искусствоведов, теоретиков дизайна и архитектуры, изучавших как феномен дизайна архитектурной среды, так и процессы социокультурных изменений.

Г Л А В А 1

ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ И ЕЕ ЭЛЕМЕНТОВ. ПОНЯТИЙНЫЙ АППАРАТ

1.1 ДИЗАЙН И ЕГО МЕСТО В ПРОЕКТНОЙ КУЛЬТУРЕ

1.1.1 Дизайн как форма проектного сознания

Действительно, в жизни ежедневно и ежечасно, сами того не замечая, мы ставим и решаем различные проектные задачи. Проектирование, таким образом, становится естественной чертой нашего сознания, распространяясь почти на все сферы человеческого существования. Конкретизируя определение проектирования как деятельность, цель которой «положить начало изменениям в окружающей человека искусственной среде», английский теоретик дизайна Дж.К. Джонс отмечает, что оно охватывает деятельность не только конструкторов, архитекторов и других «профессиональных» проектировщиков, но также плановиков и экономистов, законодателей, администраторов, публицистов, ученых, специалистов прикладных наук, участников движений протеста, политиков, членов «групп давления» – всех тех, кто стремится изменить форму и содержание изделий, рынков сбыта, городских систем бытового обслуживания, общественное мнение, законы и т.п.

Эта реальность – проектность как ценность и содержание многих деятельностей и как особый тип и культура мышления – и есть проектная культура. О ней много размышляют как зарубежные, так и отечественные специалисты в области теории проектирования, обозначив ее как «третью (после материальной и духовной) культуру». Эту «третью культуру» Б. Арчер и его коллеги по Королевскому колледжу искусств, ведущему художественному университету Великобритании, предложили назвать «Дизайном с большой буквы». Именно в таком расширенном понимании дизайна и содержится смысл, позволяющий трактовать его как всю проектную культуру и как часть фундамента общего образования.

Проектная культура – это высший уровень сферы дизайна, надстраивающийся над текущим проектным процессом преобразования или воссоздания среды, над такими его составляющими, как проектирующие сообщества, проектное хозяйство, проектируемые части среды и, разумеется, над инфраструктурой дизайна. Совершенствование системы художественно-конструкторских работ, развитие методологии дизайн-программирования и науки о дизайне вплотную приблизили к необходимости обратить внимание на достигнутое состояние проектной культуры, на ее методологические проблемы и социально-культурные перспективы.

Проектная культура включает в себя:

1. Ценностно-значимые образы проектируемой предметной среды, причем вне зависимости от того, возникли ли они сами собой, в ходе исторического роста среды, или были встроены в нее согласно воле проектировщиков. Это и образы, наблюдаемые в среде, и образы, замышляемые и как-то документируемые проектировщиками. Важна их принципиальная средовая отнесенность, принадлежность среде. Это – экологическая составляющая проектной культуры.

2. Творческие концепции, являющиеся содержанием творческого сознания, и программы, являющиеся содержанием творческой воли, вместе с выраженными в них ценностными ориентациями субъектов проектирования, а также те методики, эвристики и поэтики, в терминах которых операционализируются текущие творческие замыслы проектировщиков, – это концептуальная составляющая проектной культуры.

3. Наконец, в нее входят мыслимые, чувствуемые, осязаемые ценности данной проектной культуры и достижимые в ней ценностные состояния творческого сознания, необходимые для личностной реализации проектного процесса. Это – аксиологическая составляющая проектной культуры.

Проектная культура – так называемая «третья культура», или «Дизайн с большой буквы», – реальная проектность как ценность и содержание многих видов деятельности человека и как особый тип его мышления [6].

1.1.2 Виды дизайна и его место в проектной культуре

Становление дизайна как особого вида проектного творчества вызвано не только переводом изготовления предметного мира на промышленные рельсы. Этому способствовал и ряд других обстоятельств.

Во-первых, на рубеже XIX и XX столетий в результате колоссального развития средств и путей сообщения произошло своего рода сближение разделенных морями и океанами разных культур. Европа, чуть ли не свысока воспринимавшая образы африканского или азиатского искусства как экзотические отклонения от собственных эстетических норм, начала органически включать переставшие быть чуждыми ей формы в произведения своего творчества.

Во-вторых, в мировом культурном сообществе накопилась своеобразная «усталость» от прямолинейно трактованных рецептов реализма, опиравшихся на воспроизводство только «натуральных» форм окружающего мира. Началось движение к полновесному использованию всех доступных художнику средств выразительности, в т.ч. «абстрактных» линий, объемов, пятен, рассчитанных на ассоциативное образное восприятие.

В-третьих, появились технические средства практически безукоризненного тиражирования любых произведений человеческих рук, сразу лишившие когда-то уникальные картины, скульптуры, ювелирные украшения великих мастеров прошлого ореола таинственной неповторимости – важен стал не носитель образа, а сам акт творения.

Так три обстоятельства – отказ от региональных эстетических канонов, признание за абстрактными формами прав на самодостаточное отражение духовного мира и снятие с понятия «произведение искусства» пиетета «единственности» – поставили плоды декоративно-прикладного творчества, рассчитанного на каждодневное потребление и восприятие, как бы в один ряд с продукцией «высокого искусства».

Определенные изменения произошли и в сфере материального производства предметов быта и услуг. Прежде всего – резко возросла номенклатура предлагаемых потребителю видов и форм нашего окружения: научно-технический прогресс моментально превращал любые достижения человеческой мысли в бытовые приборы, полезные вещи и инструменты. И все эти автомобили, граммофоны, швейные машинки, электрические лампы тут же становились привычной частью образа жизни, обликом своим приучая человека к новым идеям и нормам видения мира. Причем эти нормы непрерывно трансформировались вместе с техническим совершенствованием автомобилей и утюгов, неизбежно отражавшимся на их облике. А кроме того, активно развивались собственно производственные технологии, сразу находившие отклик в конкретике форм новых серий промышленной продукции.

Началось все это еще в середине XIX века. Именно тогда произошли три события, как бы предвосхитившие появление собственно дизайнерских принципов проектной деятельности.

Сначала американская фирма «Levi's» поставила на поток изготовление «blue jeans» – штанов из грубой хлопковой ткани, которые носили рабы южных

плантаций. Раньше их шили «каждый себе», теперь процесс разделили на операции, перевели на скоростные машины – и сегодня джинсы, наверное, стали самой распространенной частью одежды нашего поколения.

Другое событие – сооружение на всемирной выставке в Лондоне знаменитого Хрустального Дворца. Эта постройка замечательного инженера Дж. Пекстона интересна двумя моментами. Соединение нового для того времени строительного материала, стекла, с конструктивными возможностями большепролетных металлических покрытий породило совершенно новый тип пространства – пронизанного светом, просторного, как бы впусившего природу в свой внутренний мир. Но этого мало – конструкции были придуманы таким образом, что даже не очень квалифицированные рабочие, собиравшие Дворец из заранее изготовленных деталей, не могли ошибиться и возвели огромное сооружение в рекордно короткий срок – 4 месяца (рис. 1) (все рисунки, на которые ссылается автор, размещены в отдельной цветной вкладке. – В.К.).

И наконец – появление на мебельном рынке знаменитых стульев братьев Тонет. Эти австрийские мастера отказались от дедовских способов выстругивания из цельного куска дерева сложных по абрису и пластике деталей своих мебельных гарнитуров, коренным образом усовершенствовал мало применявшийся метод выгибания прогретых паром заготовок в специальных формах-шаблонах. В результате в сотни раз возросла скорость изготовления мебельной продукции, многократно сократился бесполезный расход древесины, а мебель Тонета завоевала мир, заполнив жилые квартиры, кафе, административные помещения и даже театральные залы (рис. 2).

Так в реальной продукции воплотились основные принципы дизайнерского отношения к ее производству. Теперь в облике вещей и их комплексов запечатлены не только идеи декоративной проработки, требования к пропорциям, выразительности силуэта и гармонии красок. В не меньшей степени ценятся красота и целесообразность компоновки изделия, когда безупречный ответ на утилитарно-практические требования сочетается с высокой технологичностью изготовления продукта, верным выбором материалов, рациональностью конструктивных предложений и, что немало важно, – оригинальностью и новизной решения проектной задачи.

Иначе говоря, главный смысл слова «дизайн», означающего проектное создание (прогнозирование, продумывание) условий для появления высококачественных, радующих глаз вещей, образующих среду человеческого обитания, – превращение, преобразование нужного и полезного в прекрасное. И этот девиз стал идейным стержнем работы дизайнеров.

Официально история дизайна начинается в 1907 году, когда в Германии по инициативе компании АЭГ был создан «Дойче Веркбунд» – производственный союз передовых художников, инженеров, промышленников и коммерсантов, провозгласивших, что массовая стандартная продукция может и должна быть эталоном – во всех отношениях – качества потребительских товаров. И уже первые образцы такой продукции, созданные первыми мастерами дизайна Г. Мутезиусом и П. Беренсом, принципиально отличавшиеся рациональной простотой и изяществом от вычурных орнаментальных форм традиционного предметного искусства, пришлось по вкусу широкому покупателю «среднего класса».

В те годы общепринятого термина «дизайн» еще не существовало – для обозначения соответствующей деятельности употреблялись понятия «практическая эстетика», «производственное искусство», «художественное проектирование» (иногда – «конструирование»). Английский термин вошел в международный обиход много позже. Но смысл и цели этой работы прекрасно понимались всеми.

После Первой мировой войны идеи родоначальников дизайна подхватили

две школы «производственного искусства», возникшие почти одновременно: ВХУТЕМАС (Высшие художественно-технические мастерские) в Москве и БАУХАУЗ в Германии. Обе объединяли выдающихся художников, архитекторов, мыслителей: В. Татлина, А. Родченко, Л. Попову, Эль Лисицкого – у нас, В. Гропиуса, Миса ван дер Роз, В. Кандинского, П. Мондриана – за рубежом. Все они ратовали за острые, новаторские решения форм предметно-пространственной среды, максимально отвечающие потребностям человека и возможностям промышленных технологий, справедливо полагая, что активное использование новых материалов, образов, колористических композиций даст жизнь новой эстетике. И действительно, их влияние было всепроникающим – новые формы предметного мира, принимавшиеся поначалу с опаской, завоевали потребителя, утвердившего господство новых художественных течений в большинстве регионов планеты (рис. 3).

Первыми, еще до Второй мировой войны, подхватили эстафету дизайнерских представлений практичные американцы, активно внедрившие их в деятельность своих фирм и компаний, что позволило резко увеличить выпуск, качество и объем продаж различных потребительских товаров. С этим процессом тесно связаны имена Р. Лоуи, Ч. Имза, Б. Геддза, представлявших заокеанский дизайн на всех этапах его развития. В период между мировыми войнами, и особенно во второй половине столетия, эти представления и методы взяли на вооружение сначала европейская, а затем японская промышленность. И произошло неожиданное – общий для 30–50-х годов XX века «усредненный» мировой стиль произведений дизайна, по преимуществу – подчеркнута рациональный, с 1960-х гг. сменился калейдоскопом региональных местных течений, зачастую весьма далеких от разумной функциональности.

И опять первыми были американские дизайнеры, быстро понявшие, что для массового покупателя не обязательно коренное изменение технологического принципа или конструкции нового потребительского товара – чтобы привлечь его, часто хватает небольшой модернизации внешних признаков: расцветки, надписей, отдельных деталей. Так появился «стайлинг» – чисто оформительское движение, создавшее иллюзию перемен при отсутствии истинных изменений в реальных дизайнерских разработках (рис. 4).

Иначе подошли к проблеме завоевания рынка в Италии, обладавшей бесценным опытом ремесленного формирования облика предметной среды. Воспитанный тысячелетней историей этой страны художественный вкус привел ее дизайнеров к принципиально новому пути исканий – экспериментальному переосмыслению, искажению, экстравагантному соединению уже привычных форм. Достижения итальянского авангарда – А. Мендини, Соттсасса, Л. Колани – были тут же подхвачены и по-своему внедрены в других странах – началась череда самых неожиданных экспериментов – и художественных, и технических, и функциональных. Но чаще скорее формальных, довольно далеких от исходного принципа «полезное должно стать прекрасным» – стало казаться достаточным, если оно просто выглядит странно и непривычно и лишь бы было замечено в том море вещей и предложений, которое затопило торговлю. А море это действительно безбрежно.

Даже беглый перебор вещей, товаров, услуг, средовых ситуаций, которые предлагает сегодня человеку дизайн, показывает, что его влияние сказывается буквально на всех сферах нашей деятельности. Теория делит практически неохватный мир «большого дизайна» на несколько более представимых «малых дизайнов», специализирующихся в какой-либо одной области (рис. 5).

Первым среди них по праву считается промышленный, или индустриальный, дизайн – проектирование, ориентированное на массовое производство изделий промышленности в самом широком смысле этого понятия – от станков и ин-

струментов, нужных самой промышленности, до скрепок, заколок, расчесок и прочей мелочи для бытовых надобностей. Некоторые виды промышленной продукции давно уже приобрели статус самостоятельных дизайнерских отраслей. Например, средства транспорта, посуда, радиоэлектроника. Особую группу дизайнерских усилий составляет связка «текстиль–одежда», образующая индустрию моды, существуют разделы промдизайна, выпускающие бижутерию, ювелирные изделия, духи и другую парфюмерную продукцию. Прямой наследник декоративно-прикладного искусства, промышленный дизайн значительно расширил его пределы и продолжает это делать, все время поставляя нам новые и новые виды услуг и форм деятельности, оборудованных результатами его усилий.

Вплотную к индустриальному примыкает графический дизайн – печатные издания, плакаты, знаки, указатели – все изобразительные решения, тиражируемые типографским или другим техническим способом, вплоть до телезаставок. Роль графического дизайна в наше время, целиком подчиненное различным средствам информации, возросла необыкновенно. Наша жизнь пронизана его проявлениями – газетными страницами, визуальными коммуникациями, которые ориентируют нас в городском пространстве, рекламой, направляющей наши шаги в торговле, бизнесе, на отдыхе. Графический дизайн, опираясь на достижения изобразительного искусства, дополнил арсенал его средств массой новых, от шрифтовых композиций до мультипликации и компьютерной символики. Гигантскую сферу дизайнерских работ составляет архитектурный дизайн, приватизировавший специфическую долю раньше безраздельно принадлежавшей архитектуре строительной сферы: объекты, которые возводятся в массовом порядке, призваны обеспечить прежде всего наши утилитарные запросы – стандартные жилые дома, типовые школы, больницы, большинство унифицированных по функциям, параметрам, видам оборудования «рядовых» магазинов, офисов, часто повторяющихся промышленных и инженерных сооружений.

Существуют и другие разновидности дизайнерского проектирования. Например, ландшафтный дизайн, продолжатель дела садово-парковой архитектуры, пользовавшейся для своих целей «натуральными» природными средствами – водой, формами земной поверхности, зелеными насаждениями. Сегодня, при общей нехватке природных ресурсов, особенно в городе главной заботой этого вида дизайна стала технология искусственного поддержания задуманных его специалистами экологических систем – в парках, дворах, интерьерах общественных зданий. Или – арт-дизайн, произведения которого специально подчеркивают художественный эффект любых объектов и сооружений, превращая их в «скульптуры», декоративное панно и т.п. Но эти виды дизайнов еще не обрели той определенности целей и средств, как промышленный, графический и архитектурный, еще ищут свое лицо.

Наконец, начинает формироваться дизайн процессуальный, вносящий эстетическое и даже образное начало в ту или иную функционально обусловленную последовательность действий – за счет «перестановки слагаемых» процесса, направленного оформления его «мизансцен», «режиссерской» трактовки и отдельных фаз и видов этих действий и их системы в целом. Диапазон такого рода объектов неисчерпаем: от «сценария» рабочего дня на производстве до распорядка спортивного праздника, презентации, семейного торжества – всех тех событий, где эстетическое усиливает эмоционально-практический результат.

Но одна область дизайнерской работы уже сегодня не только в состоянии соперничать с традиционно устоявшимися сферами дизайна, но и явно начинает главенствовать над ними, используя все их достижения для своих целей. Речь идет о средовом дизайне, получившем самостоятельность около полувека назад,

когда и потребители, и проектировщики осознали, что вся продукция отдельных дизайнов в натуре взаимодействует, создавая в целом уникальное по значимости и широте охвата явление – предметно-пространственную среду.

Возникновение, развитие и укрепление дизайнерских форм творчества – одно из весьма показательных проявлений специфического свойства человеческой сущности – проектного сознания. Большинство людей в реальной жизни, не задумываясь об этом, постоянно ставят и решают разного рода проектные задачи, т.е. проектирование является неотъемлемой чертой нашего менталитета и бытия. Проектирование, говорил английский теоретик дизайна Дж. К. Джонс, ставит целью предусмотреть, запланировать положительные изменения в окружающей человека действительности. И охватывает, но не только творчество профессиональных проектировщиков, архитекторов и конструкторов, но и мысли, и чувства плановиков, экономистов, политиков, простых граждан – всех тех, кто стремится изменить формы и содержание нашего мира, сделать его лучше, человечнее. Так определяется одна из ценностей человеческого сообщества, его врожденная проектность, которая реализуется в современной деятельности людей как особый тип мышления и практической направленности работы по жизнеустройству – проектная культура.

Технологии и методики дизайнерского проектирования, базирующиеся на глобальном принципе преобразования функционально необходимого в эстетически совершенное, очень точно отвечают этой сверхзадаче. Ибо под функцией дизайнеры понимают не только утилитарный смысл какого-либо процесса, вещи, явления, не только облакающие его реальности материалы, конструкции, технологии, но и эмоционально-образное, общественное содержание получившегося продукта, его участие в интеллектуальной жизни, культуре, в духовной составляющей нашего сознания.

А используется для этого тот колоссальный арсенал воздействия на эмоционально-психологическое состояние человека, который накопило за тысячелетия своего существования искусство во всех его проявлениях: покоряющую силу цвета и света в живописи, выразительность пластики объемных построений в скульптуре, переплетение пространственных ощущений в архитектуре, даже – сопоставление художественного смысла разных сцен театрального действия. Но дизайн добавляет к ним и собственное оружие: профессионально осознанные и раскрытые в дизайнерской форме эмоциональные ценности и содержание тех функционально-технологических процессов и событий, которые овеществляются в его произведениях [7].

Дизайн (design – англ.) – проектная деятельность по разработке промышленных изделий с высокими потребительскими свойствами и эстетическими качествами, по формированию гармоничной предметной среды жилой, производственной и социально-культурной сфер.

Согласно предложению Т. Мальдонадо дизайн есть «творческая деятельность, цель которой – определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью. Эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но и, главным образом, к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство (с точки зрения как изготовителя, так и потребителя). Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которая обусловлена промышленным производством».

Это определение содержит самые главные черты рассматриваемого явления. Во-первых, дизайнер решает свою задачу по созданию необходимых свойств вещей с помощью такого формирования исходного материала природы, которое обеспечивает (с помощью массового производства) получение продукта, одно-

временно удовлетворяющего интересы производителя и покупателя. И, во-вторых, польза, приносимая продуктами дизайна, приводит к тому, что круг проектируемых с его помощью массовых вещей постоянно расширяется. Теперь уже почти нет предметов, оборудования и вещей, применяемых в жилых, общественных и производственных зданиях, которые бы не были охвачены трудом художника-дизайнера. Одновременно дизайн – это творчество, целью которого является формирование гармоничной предметной среды в целом, т.е. дизайн – специфическая деятельность, связанная с проектированием всех объектов среды, окружающей человека: от предметов обихода до орудий производства, от убранства жилых помещений до комплексного оборудования промышленных предприятий, культурно-бытовых объектов, городской среды.

Виды дизайна – специфические формы специализации дизайнерской деятельности, отличающиеся предметом проектирования (областью приложения профессиональных знаний), целями и методами проектной работы и ее конечными результатами.

Различают основные виды дизайна – графический, промышленный, средовой и их разновидности; в графическом дизайне – работа с визуальными коммуникациями, информационной графикой, рекламой и др., в промышленном – формирование бытовых вещей и приборов, объектов машиностроения, средств транспорта, одежды и т.д., в средовом – дизайн интерьера и открытых пространств различного назначения.

Кроме того в настоящее время наблюдается зарождение и становление новых видов дизайна, отвечающих особенностям отдельных сфер дизайн-проектирования (экологический дизайн, эргодизайн, футурологическое проектирование – футуродизайн, дизайн ландшафтный, экспозиционный, инженерный и т.д.), отличающихся направленностью или характером результатов работы (арт-дизайн, шрифтовой дизайн, ленд-арт, дизайн архитектурный, компьютерный и пр.), имеющих «местные» художественные признаки – дизайн региональный, «мусорный» и т.п.

Но независимо от специфики данного вида дизайна, все они имеют общую основу – синтез прагматических и художественных идей и решений, направленных на улучшение условий существования человека в целостной эстетически совершенной форме.

Существо и содержание задач современного дизайна наиболее полно иллюстрируются теорией и практикой трех видов дизайнерской деятельности – графического дизайна, промышленного дизайна и дизайна среды. Каждый из них имеет свой спектр проблем и решений, свою цель и направление работы. Одно, «графическое», призвано «украсить» окружающую нас действительность, сделать ее ярче, выразительнее. Второе, «промышленное», стремится «оборудовать» ее, оснастить каждый жизненный процесс, каждый вид деятельности нужными для этого приборами и вещами. Третье – «средовое» – должно «устроить» мир, преобразовать его в предметно-пространственное целое, где было бы комфортно и удобно жить, работать, размышлять и развлекаться.

Графический дизайн. Эта специфическая область творчества представляет собой результат постепенного слияния двух направлений в художественной культуре. С одной стороны, популярного коммерческого искусства (афиши, реклама, газетные и журнальные иллюстрации), получившего развитие в конце XIX – первой половине XX века и открывшего новый изобразительный язык художника архитекторам и дизайнерам. С другой – современного изобразительного искусства, развивавшегося в Европе в первые три десятилетия XX века.

Первоначально этот термин означал художественное расположение и монтаж на печатном листе текста с изображением в процессе создания зрительно-словесного ряда. В настоящее время сфера деятельности графиков-дизайнеров существенно расширилась, включив компьютерную графику, теле-и видеопрограммы, пространственно-конструктивные эксперименты и др.

Графический дизайн – интернациональное явление (одно из его современных названий «viscom» – «визуальный коммуникатор»), решающее такие комплексные задачи проектирования сложных структур, как выработка единых систем знаков, создание фирменных стилей, образа целых отраслей промышленности, обновление зрительно-информационного ряда учебников, создание визуальных комплексов для крупных мероприятий, выставок и т.д. Многообразные проблемы массовой коммуникации требуют создания современных графических средств и могут быть разрешимы лишь в результате коллективного творчества многих специалистов. Поэтому совместно с дизайнером-графиком работают психологи, социологи, врачи, искусствоведы и др. специалисты, поскольку графический дизайн подразумевает оптимальную стратегию обработки информации в направленном толковании, превращение ее в визуальные сигналы, которые интерпретируются определенно и однозначно (рис. 6).

Дизайнеров объединяет сегодня ориентация на визуализацию нашего окружения, познание его через зрительное восприятие. Как профессиональный идеал ими рассматривается «целостное оформление среды» через «качественную форму», способную активизировать эмоциональное освоение. С другой стороны, эта деятельность понимается как воспроизведение смыслов различного рода сообщений, событий, понятий, директив, ценностей и т.п. в визуальной форме. Эта функция реализации абстрактного мышления в наглядном виде особенно актуальна там, где научные знания необходимо сделать доступными широкой публике, а также в сфере делового мира.

В последнее время наблюдается процесс трансформации графического дизайна в дизайн визуальных коммуникаций. Вызван он, в первую очередь, появлением в общественной практике необычного для традиционного дизайна класса задач, необходимостью проектирования сложных объектов систем нового типа (рис. 7).

Изобретение фотографии, развитие кинематографа, а затем экспансия телевидения и видео пробудили массовый интерес к визуальным формам выражения, общения и восприятия. Значение визуальной ориентации, наглядности необычайно возросло. Достижения в области кибернетики, математической логики, структурной лингвистики также наложили отпечаток на характер и способы современного мышления. Наряду с понятиями «материя», «энергия» появился новый круг явлений, связанных с понятием «информация», позволяющих понять ее специфику, собственно информационную природу распределения смысловых связей.

Проектирование материально-пространственной среды как визуального текста способствует углублению ценностного отношения к ней. Поскольку дизайн позволяет менять визуальный облик мира, для дизайнера важно, помимо выявления «визуальной установки», распорядиться также и «визуальными ценностями». Именно в этом смысле дизайн принято понимать как процесс упорядочения картины мира, борьбы с визуальным хаосом.

Всякая коммуникация (в том числе и визуальная) осуществляется посредством языка, вне которого и помимо которого единичное сообщение (текст) существовать не может. По отношению к множеству текстов язык является системой (кодом, инвариантом), делающей возможным их создание, передачу и использование. Профессиональные качества дизайнера определяются тем, насколько сво-

бодно, широко и тактично он владеет визуальным языком, соблюдает и развивает правила языкового «поведения».

Так возникают две практические задачи графического дизайна: проектирование визуальных коммуникаций и проектирование самого визуального языка. Именно способность «видеть» средства, умение мыслить ими и развивать их составляет суть профессионализма дизайнера. Этому способствует развитие исследований собственно визуального языка, а не только изучение отдельных средств или объектов графического дизайна.

Профессиональным дизайнером-графиком считается тот, кто в каждом конкретном случае может подобрать ключ к решению исходной задачи визуальными средствами, т.е. трансформировать исходный смысл (идею, информацию, указание, предостережение, пожелание и пр.) в визуальный текст. Как известно, важнейшим принципом графического дизайна является разнообразие и неповторимость графических решений. Тем не менее многое свидетельствует об универсальности и системности языка. Одному и тому же выражению могут соответствовать несколько содержаний, поэтому искусство художника состоит в значительной мере в том, чтобы заставить нас принять одну из многих возможных установок или, напротив, сделать общепринятую интерпретацию многозначной.

Дизайнер-график воплощает свои представления о визуальной информации, визуальных объемах и структурах не только в таких традиционных формах, как книжная и газетно-журнальная графика, реклама, плакат, промышленная и телевизионная графика и др., но и в системах визуальных коммуникаций городской среды, архитектурных и инженерных объектов и их комплексов.

Его деятельность все более распространяется на комплексное проектирование крупных предметно-пространственных объектов городской среды. Размещение графических и трехмерных объектов в пространстве с целью их демонстрации – деятельность, родственная и архитектуре, и графике. Носителем графики не всегда является лист бумаги. Сложный, емкий, крупномасштабный объект (выставочный стенд, указатель) требует специального проектирования, и решение этой задачи предполагает участие дизайнера-графика.

Виды графического дизайна можно классифицировать в зависимости от объекта проектирования. Например, во всех формах графического дизайна, использующих текст, значительную роль играет типографика, в основе которой – проектирование словесного текста средствами типографского набора. Важным моментом здесь является размещение готовых форм (заголовков, слов, частей текста, заставок и пр.) как относительно друг друга, так и по отношению к носителю информации (газетная полоса, поле афиши и т.д.).

Такой вид графического дизайна, как промышленная графика, тесно связан с промышленным производством и его продукцией. Главными объектами разработки являются товарные и фирменные знаки, этикетки, марки, упаковки и пр.

Графический дизайн широко распространен в сферах коммерции, коммуникаций, развлечений. Например, рекламная графика: плакаты и афиши, рекламные брошюры и объявления, листовки, буклеты, каталоги, календари, значки, наклейки и другие объекты проектирования, связанные с той или иной рекламной кампанией.

Особую роль графический дизайн играет в создании фирменного стиля, основная цель которого – появление определенного и постоянного запоминающегося зрительного образа всего, что связано с предприятием, его деятельностью и продукцией. Основные элементы фирменного стиля – логотип, шрифт, цветовая гамма, композиционные принципы – могут охватывать широкие сферы – начиная

от стандартного минимума (фирменный бланк, конверт и визитная карточка) до графического оформления всей документации фирмы, ее рекламы, оформления транспортных средств, художественно-стилистическое решение интерьеров фирмы, моделей одежды сотрудников и пр.

Графический дизайн очень тесно взаимодействует с архитектурой и дизайном городской среды, и этот контакт проявляется по-разному. Примером может служить такой вид графического дизайна, как архиграфика, которая включает в себя систему приемов и средств визуальной коммуникации: суперграфики, граффити, визуальных знаков и символов (идеограмма, иконический знак, пиктограмма), графических элементов как интерьерного (витрины, выставки), так и открытого архитектурного пространства (рис. 8).

Ни одна проектная деятельность, а тем более архитектурная, не может обходиться без графической визуализации авторского замысла. Основными видами архитектурной графики, которые отражают процесс проектирования, являются эскиз, чертеж и архитектурный рисунок, каждый из которых имеет свою изобразительную специфику и отвечает определенным требованиям. Например, поиск архитектурной идеи осуществляется с помощью эскиза, а оформление архитектурного чертежа – с помощью архитектурного рисунка.

В последние годы широкое распространение получила компьютерная графика – явление, отражающее совокупность приемов и действий, обуславливающих автоматизацию процессов подготовки, преобразования и воспроизведения графической (визуальной) информации с помощью компьютера. Машинная графика активно используется во всех видах графического дизайна, в том числе телевизионной графике (телевизионные заставки, клипы, телереклама и пр.). Объектами разработки здесь являются графические элементы, используемые в кинематографе и на телевидении.

В наше время графический дизайн практически переосмысливает суть, значение и формальные характеристики большинства художественных средств, которыми он давно и успешно пользуется.

Возрастает пространственный потенциал цветографики, что позволяет по-новому решать средовые задачи графического дизайна, расширяет выразительные возможности традиционной черно-белой графики.

Цвет всегда был одним из важнейших носителей культуры, причем каждая цивилизация имеет свою систему цветовых символов. Поэтому использование цвета как средства формообразования в графическом дизайне станет тем эффективнее, чем теснее оно будет связано с историко-культурной подосновой.

Развитие цветовой культуры включает совершенствование приемов цветовой гармонизации среды. Возникают теории цветовой гармонии, которые позволяют обеспечить гармонизацию на основе научного знания цветовых систем, что очень важно для специалистов, занятых задачами формирования среды. Чтобы справиться с их решением недостаточно полагаться лишь на интуицию и художественный вкус, надо понять социально-пространственную специфику среды и, опираясь на цветовую культуру и знания о цвете как пространственном феномене, найти качественно новые возможности ее цветовой гармонизации.

Создание принципиально новых цветовых систем, нацеленных на гармонизацию материально-пространственной среды, включающей множество разнородных составляющих, во многом обязано цветовой систематизации, которую разработал французский колорист М. Альбер-Ванель (рис. 9). Он предложил «планетарную» цветовую систему, которая кардинально отличается от «классических» систем других исследователей. В ее структуре оттенки цвета рассматриваются как

имеющие сходство и обозначаются общей точкой, в отличие, например, от системы Манселла, в которой каждой точке цветового тела соответствует определенный цвет, зафиксированный цифровыми показателями. В «планетарной» системе один и тот же цвет может находиться в разных местах цветового пространства, и в этом смысле можно говорить о Вселенной, потенциально вмещающей множество планет, отличающихся каким-либо особым качеством. В известном смысле «планетарная» система является моделью реального цветового окружения.

Система учитывает прозрачность и отражение цветов, существующих в реальном мире и игнорируемых классическими цветовыми системами, в которых свет мыслится лишь белым. В этой системе подразумевается, что свет может меняться по интенсивности и окраске, и в зависимости от этого цветовые совокупности будут тяготеть к различным качествам.

Излишне говорить здесь и о гармонизации цветовых совокупностей. Цветовая гармония как бы априори уже заложена в «планетарной» цветовой системе: различные совокупности демонстрируют различные способы гармонизации множеств цветов, основанные на контрасте, нюансе, и др. «Планетарная» система способствует реальному возведению цвета в ранг средств коммуникации, позволяет осуществить реалистический подход к цветовой гармонизации материально-пространственного окружения.

Следующим важнейшим достижением современного графического языка является полихромия, которая стала сегодня особым средством средового формообразования, т.к. формы, имеющие один и тот же геометрический вид, но различную полихромия, воспринимаются различными.

Самостоятельность полихромии по отношению к геометрическому виду и пластике объемно-пространственной формы позволяет визуально развивать в ней такие качества, как «пространственность» и «динамика», помогает решать различные формально-композиционные задачи. В создании динамичного и пространственно-сложного цветового окружения графический дизайн использует природные цветовые мотивы, культурные традиции, причем социальные процессы, в частности, перемены цветовых предпочтений, открывают пути нового образного осмысления бытующих цветовых ценностей.

Цветной геометрический рисунок, наложенный на сложную пластику архитектурного произведения, – явление достаточно известное в культуре. Новое развитие этот принцип получил в начале XX века, когда в живописи, прикладном и оформительском искусстве, архитектуре цвет зазвучал особой темой, не всегда параллельно с формой, а как бы пересекаясь с ней, отдаляясь от нее, внося диссонанс и в конце концов объединяясь, давая начало новой визуальной идее. В этом плане особым способом обогащения окружающих нас средовых структур является суперграфика (этот термин ввел в обиход американский архитектор Ч. Мур). Основной признак суперграфики – активность взаимодействия цветографики со структурно-морфологической основой формы, не зрительное разрушение формы, а создание на ее основе новой композиционно-художественной целостности. Поэтому суперграфика способна вступать в конфликт с отдельными элементами целого. При этом визуальное разрушение отдельного объекта оправдано художественным преобразованием и осмыслением объекта более емкого – массива материально-пространственного окружения, что убедительно проиллюстрировано искусством русского модерна. В 1970-е годы широкий спектр возможностей суперграфики как метода конструирования визуального пространства был использован во многих массовых новостройках в городах России (рис. 10).

Суперграфика обязана своим выходом в пространство различным творческим направлениям в живописи, дизайне, архитектуре. С одной стороны, это жестко геометрическая тенденция – группа «Де Стил», К. Малевич, Б. Таут, Я. Чернихов, с другой – живописная, зародившаяся у пуантилистов и подхваченная футуристами, а затем А. Гауди, В. Кандинским, П. Клее, Г. Арпом. Она легко реализовалась в дизайне и архитектуре, что объясняется ее неизобразительностью и способностью пространственного структурирования на основе модульности, присущей этим сферам творчества.

Все сказанное подтверждает, что графический дизайн в наше время представляет собой весьма развитую и чрезвычайно насыщенную смысловыми оттенками область художественной жизни общества. Более того, наводит на мысль о самостоятельной ценности этого стремительно выделяющегося из общего мира эстетической деятельности практически нового вида искусства. С другой стороны, графический дизайн как особая форма эстетического мышления чрезвычайно активно влияет на другие виды дизайна, вливаясь таким образом в пеструю интегральную картину современного, синтетического по существу, мироощущения.

Промышленный дизайн. Эта сфера проектной деятельности, занятая художественным проектированием элементов предметного наполнения среды обитания человека, создаваемых методами индустриального производства. Его можно рассматривать как исключительное явление в проектной культуре, положившее начало всей области проектной деятельности, получившей в XX веке название «дизайн».

В ряду разнообразных видов дизайнерской деятельности – архитектурного (средового), промышленного, графического дизайна – два первых имеют особое значение: их объекты постоянно окружают нас, встречаясь практически в любых ситуациях нашей жизни. Более того, будучи смежными сферами проектной культуры, они теснейшим образом связаны между собой. Промышленный дизайн как самостоятельная проектная дисциплина зародился в недрах архитектуры; люди, стоявшие у его истоков – У. Моррис, К. Дрессер, Г. Мутезиус, П. Беренс, – имели архитектурное образование и начинали свою практику как архитекторы.

При этом связь архитектуры и дизайна нельзя назвать односторонней. Так, в 1910–1920 годах эстетика машин оказала значительное воздействие на архитектуру модернизма; точно также стилистика «хай-тека» 1970–1990 годов привносит в архитектуру образ промышленных технологий конца XX века. Благодаря этому именно архитектуре и промышленному дизайну принадлежит решающая роль в формировании окружающей нас предметно-пространственной среды. Причем считается, что архитектура решает в большей степени пространственные задачи, а промышленный дизайн занят нашим предметным окружением. Это верно, но только отчасти.

Основным отличием промышленного дизайна от других областей проектного творчества считается его ориентация на массовое промышленное производство. Надо признать, что при соответствии этого определения истине в большинстве случаев провести четкую границу между промышленным дизайном и смежными областями практически невозможно. Действительно, объекты архитектуры, как правило, уникальны и привязаны к конкретному месту. Однако как быть тогда с объектами типового проектирования, с домами индустриального строительства, мобильными архитектурными объектами? Примерно то же можно сказать и про дизайн визуальных коммуникаций: знак, выполненный в виде светового короба или табло, – несомненно изделие промышленного дизайнера; он же, будучи нанесен на поверхность какого-либо сооружения, – уже объект дизайнера графического.

С другой стороны, нет полной ясности и с объектами, функционально относящимися к промышленному дизайну. Так, работы дизайнеров «новой волны» (студий «Мемфис» или «Алхимия»), формально соответствующие всем его определениям (несомненно функциональны, производятся индустриальными методами), явно тяготеют к арт-дизайну (рис. 11).

Традиционное отличие промышленного дизайна – его нацеленность на рынок. Впрочем, и ее нельзя считать характерной только для этой области дизайна. В некоторой степени это присуще и другим его видам. Да и у объектов промышленного дизайна это проявляется по-разному: более явно – у транспортных средств, бытового оборудования, менее – у производственного.

Очевидно, что полноценным критерием выделения промышленного дизайна в качестве самостоятельного течения в общем потоке проектной культуры следует считать не единичные признаки, а их комплекс. И важнейшим среди них надо признать тип связи продукции промдизайна с бытовыми и производственными потребностями человека: это, прежде всего, разного рода искусственно созданное оборудование жизни, инструментарий для реализации ее процессов; вещи, предметы, машины, механизмы, приборы, как бы стоящие между человеком и прилежащей пространственной средой. Разумеется, в отдельных случаях комбинации этих вещей и машин могут сами стать своего рода средовым пространством, но это отнюдь не отменяет глобальной роли произведений промышленного дизайна как утилитарно необходимого посредника между человеком и окружающими его структурами.

Новые технологии обработки материалов в конце XVIII – XIX веке позволили резко увеличить объем производимой продукции. Однако ее внешний вид почти не изменился. Часть повторяла форму ремесленных изделий; большинство же выпускалось вообще без учета эстетических требований. Появилось огромное количество совершенно новых изделий: фотоаппаратура, средства связи, паровой транспорт, разнообразные станки. При всей новизне функций их форма, как правило, сводилась к воспроизведению традиционных, привычных глазу тогдашнего обывателя контуров и линий, с обилием малофункционального декора. К середине прошлого века, когда производственные отношения машинной эры сложились окончательно, господствующим стилем стала эклектика, поскольку новые материалы и конструкции еще не были эстетически осмыслены.

Естественно, несоответствие формы вещи ее функции и технологии производства не могло сохраняться долго: помимо чисто эстетических проблем оно отрицательно влияло на сбыт. Попытки же добиваться «ремесленного» качества изделий индустриальными методами приводили к усложнению и удорожанию производства. Это положение уже в середине прошлого века стало объектом критики. Так, Дж. Рёскин – художник, теоретик изящных искусств и архитектуры – провозгласил тезис о неразрывности красоты предмета и его функции. Однако он не сумел оценить перспективы, открывающиеся перед художником в промышленном производстве, и до конца дней своих оставался убежденным противником машинных технологий, видя пути выхода из тупика в формообразовании только в возрождении традиций ремесла.

Осуществить идеи Дж. Рёскина пытался его ученик У. Моррис, возглавивший движение «Артс энд Крафтс». Высокие декоративные свойства продукции организованных Моррисом мастерских создавались не стихийно (как это было у изделий народных промыслов), а после глубокого творческого анализа. Моррисом были фактически заложены основы дизайнерского подхода к формообразованию изделий, однако внедрению их в промышленное производство мешала его антипатия к последнему. Соединение творческих принципов Морриса с возможностями индустриальных

технологий было осуществлено следующим поколением художников (рис. 12).

Начало XX столетия – время становления новых художественных стилей, при этом новая эстетика не ограничилась сферой «чистых искусств» – живописи, скульптуры, графики. В поисках новых сфер творчества художники обратились к промышленным объектам; в свою очередь промышленники осознали реальную пользу от участия художника в процессе создания продукции. Это привело к возникновению в 1907 году в Германии – одной из наиболее развитых индустриальных держав – объединения «Дойче Веркбунда», ставившего целью реорганизацию ремесленного производства на промышленной основе, создание «идеальных образцов» для промышленного производства. Провозглашенные создателем и теоретиком «Веркбунда» Г. Мутезиусом принципы «эстетического функционализма» можно рассматривать как декларацию основ промышленного дизайна.

Творческие принципы «Веркбунда» нашли материальное воплощение в ряде образцов, изготовленных в ограниченном количестве для выставок, а также в творчестве архитекторов-практиков, в первую очередь Анри ван дер Вельде, В. Гропиуса, Б. Таута и П. Беренса. Последнему принадлежит разработка формы электрических светильников, электрической посуды, вентиляторов фирмы АЭГ – видов продукции, не имевших до тех пор визуального осмысления. Новизна объектов обусловила подход к их формообразованию, создававшемуся практически без оглядки на какие-либо прототипы. При этом формальные приемы Беренса были аналогичны для различных изделий, что делало продукцию концерна легко узнаваемой.

Нетрадиционность принципов проектирования изделий промышленного дизайна потребовала собственных форм организации проектного дела и специальных теоретических и экспериментальных исследований, объединения его мастеров в школы и исследовательские коллективы. Один из них – созданная в 1919 году первая в мире школа промышленного искусства и архитектуры – «Баухауз».

Образцы изделий, разработанные в «Баухаузе» еще в 20-е годы XX века, – кресла М. Брейера и Мис ван дер Роэ, керамическая посуда В. Гропиуса, – производятся до сих пор, причем пользуются большой популярностью; продолжается выпуск мебели, созданной по проектам Ле Корбюзье или другого крупнейшего архитектора XX века – Алвара Аалто. Успех, выпавший на долю этих изделий, основывается не только на их современности (даже спустя 80 с лишним лет), но и на высокой технологичности их изготовления, на соответствии их человеку – т.е. на их эргономических характеристиках. Так, Ле Корбюзье впервые использовал при разработке своей мебели макеты человеческой фигуры – «эргономы». Причем интересы титанов архитектуры XX века не ограничивались дизайном интерьеров и оборудования – они проектировали также транспортные средства. Некоторые из них, более реалистичные, даже выпускались серийно.

Идеи «промышленного искусства», созвучные провозглашенным «Баухаузом», стали основой деятельности еще одной школы 20-х годов прошлого века – отечественного ВХУТЕМАСа (позже – ВХУТЕИНа). У этой школы они сочетались с энтузиазмом строителей «нового общества», «новой культуры». Здесь работали факультеты дерево-и металлообработки, преподавали такие мастера, как А. Родченко, В. Татлин; для формирования перспективных учебных программ были созданы научно-производственные лаборатории.

Сопоставление ВХУТЕМАСа и «Баухауза» неслучайно: как признанные лидеры художественной мысли 1920-х годов, они находились в постоянном контакте. Однако в начале 30-х годов их творческие доктрины по ряду причин оказались невостребованными. «Баухауз» был закрыт в 1930 году, ВХУТЕИН тогда же

реорганизовали, сохранив лишь архитектурную специализацию. Но за сравнительно короткий срок своей деятельности ВХУТЕМАС/ВХУТЕИН заложил основы развития отечественного промышленного дизайна, который сумел создать ряд замечательных произведений – таких, как «аэропоезд» С. Вальднера, железнодорожные вагоны и троллейбусы мастерской АХБ, автомобили Ю. Долматовского, В. Бродского, В. Самойлова и т.д. [8].

Но в целом образцы европейского дизайна первой половины XX века представляли собой результат либо «побочной деятельности» архитекторов, либо счастливого совпадения интересов промышленника и художника. Лишь некоторые из них разрабатывали изделия для производства на принадлежавших им же предприятиях. Например, автомобильные стилисты Э. Бугатти и М. Биркигт сами владели заводами, выпускавшими разработанные ими машины.

В это время в США масштабы производства, состояние рынка заставили промышленников обратить на дизайн более пристальное внимание. Экономический кризис 1929–1930 годов потребовал поиска новых путей улучшения сбыта продукции, и промышленный дизайн оказался одним из средств решения коммерческих проблем. Легко заметить разницу между «рыночно» понятыми задачами дизайна и провозглашенным «Веркбундом» «эстетическим функционализмом». Лучшему сбыту продукции служит так называемый «коммерческий дизайн» – стайлинг, нацеленный, в основном, на внешнее оформление предмета или, по выражению Дж. Нельсона, на «иллюзию перемен за неимением возможности создать подлинные перемены».

Конечно, чистое оформительство промышленного изделия – это крайность, противоположная чисто функциональному формообразованию; между этими полюсами находится бесконечное число промежуточных позиций. Так, творчество одного из самых известных коммерческих дизайнеров Америки – Р. Лоуи – имело диапазон от простой стилистической обработки несложных бытовых или торговых объектов до не имевшей аналогов разработки интерьеров орбитальной станции «Скайлэб» (рис. 13).

Возможно, избыточный прагматизм коммерческого дизайна, с одной стороны, и бурное развитие техники – с другой – стимулировали развитие и такой разновидности промышленного дизайна, как дизайн утопический или, как он называется в наши дни, футуродизайн, который пытался представить среду обитания ближайшего будущего – транспорт, архитектуру, предметное наполнение – на основе тогдашних представлений об аэродинамике, материалах и технологии.

Реальный эффект этого оказался несколько неожиданным: в моду вошла «аэродинамическая» стремительность. Динамичный образ придавался даже предметам, по сути своей тяготеющим к статичности: радиоприемникам, тостерам, сифонам, пылесосам и т.п. С функциональным дизайном это уже не имело ничего общего, зато продавалось хорошо. Констатируя это факт, крупнейший историк промышленного дизайна Эдвард Люси-Смит делает вывод, что развитие коммерческого дизайна в Америке 30-х годов XX века дало теории дизайна даже больше, чем деятельность «Баухауза»: американский дизайн вышел, наконец, за рамки чисто бытовой сферы, одновременно дав ценнейший опыт взаимосвязи с маркетингом.

Годы Второй мировой войны не могли не сказаться на развитии промышленного дизайна. Выпуск бытовых изделий резко снизился, но военное производство сообщило мощный импульс совершенствованию технологий, что сразу проявилось по окончании войны. Экономическая ситуация в мире изменилась коренным образом, и пути развития дизайна в Старом и Новом Свете разошлись еще сильнее.

Экономический бум в США способствовал укреплению позиций коммерческого дизайна. Это наглядно демонстрирует эволюция формы американских автомобилей. Если довоенная история американского автодизайна отмечена такими достижениями, как гениальные по простоте «Форды» моделей «Т» и «А» или эстетически изысканные «Дюзенберги», «Обурны» и «Корды» Гордона Миллера Бьюрига, то после войны с подачи шеф-стилиста корпорации «Дженерал Моторс» Х. Эрла легковые автомобили начали почти буквально воспроизводить визуальные характеристики реактивной авиации того времени: машины оцетинились «плавниками», «дюзами», «воздухозаборниками» и прочими абсолютно не свойственными им декоративными элементами, иногда откровенно в ущерб функции.

Европейский дизайн послевоенного периода продолжал, в основном, заложенные «Баухаузом» традиции функционализма. Особую роль в развитии дизайна тех лет играла Ульмская школа дизайна (1953–1968), ставшая одним из основных центров разработки теоретических основ современного промышленного искусства (рис. 14).

К середине 60-х годов в Европе накопился солидный опыт как в теории, так и в практике промышленного дизайна. Этот опыт послужил хорошей базой для экспериментов в футуродизайне, прогнозирующем развитие новых типов изделий для завтрашнего образа жизни, и в авангардном дизайне, ищущем новые формы уже существующих изделий. Признанными лидерами последнего направления стали итальянские дизайнеры (что можно объяснить традиционно высоким уровнем развития ремесел в Италии), постоянно сочетающие экспериментальное творчество с работой над практическими заказами. Благодаря их деятельности итальянский дизайн стал одним из первых примеров национальной школы дизайна. Позже появились и другие школы ярко выраженного национального (или регионального) подхода к промышленному искусству, например дизайн скандинавский, в основе которого лежит творчество А. Аалто (рис. 15).

При всех различиях национальных школ промышленный дизайн развивался преимущественно в функциональном русле; при этом объективные требования к изделиям формулировались все более четко по мере их совершенствования. В результате этого процесса многие изделия – в рамках типологических групп – постепенно были унифицированы по форме. Бытовые радио-и электроприборы к концу 1960-х годов более или менее повторяли формообразование немецкого «Браун-стиля», легковые автомобили – эталоны мастеров туринской школы и т.д.

Многообразие приемов вульгарно понятого функционализма вызвало болезненную реакцию общества. Становилось очевидно, что проблема формирования среды обитания не ограничивается решением чисто функциональных задач, и новое поколение проектировщиков сконцентрировало усилия на поисках «свободного» образного языка дизайна. Символом новой эпохи – постмодернизма – стало отсутствие каких-либо стилевых ограничений, наличие в образных характеристиках произведений дизайна элемента игры и даже эпатажа, повышенное внимание к средовому контексту (не только композиционному, но и социальному). Дизайн 70–80-х годов XX века отказался от бывшего намерения преобразовать мир, сосредоточившись на максимальном удовлетворении любых потребностей конкретных людей.

Эти концепции нашли отражение поначалу в футуристических экспериментах, а затем и в практической деятельности таких групп, как «Мемфис», расширяющей визуальный язык промышленных изделий путем заимствования архитектурных форм, использования нетрадиционных для дизайна материалов (натурального камня, керамики) в сочетании с современными металлами и пластиком.

При всей размытости границ различных областей дизайнерской деятельности основной сферой промышленного дизайна было и остается художественное проектирование объектов массового промышленного производства, из которых можно выделить следующие основные категории:

- бытовые предметы (посуда, радио-, электрооборудование и т.д.);
- объемные элементы оборудования интерьера (мебель и крупногабаритное оборудование);
- технологическое или производственное оборудование (станки и другие элементы оборудования производственной среды);
- транспортные средства;
- инженерные устройства и сооружения;
- визуальные коммуникации;
- уникальные объекты промышленного изготовления.

Многообразие этих объектов обуславливает неодинаковость стоящих перед дизайнером творческих задач, что в свою очередь диктует различную специфику его профессиональной деятельности. Так, художественное проектирование изделий массового потребления тесно связано с такими понятиями, как мода, образ жизни; на первый план выходят вопросы сбыта продукции; дизайн таких объектов часто приобретает ярко выраженный коммерческий характер, сводится к внешнему оформлению предмета.

В отличие от товаров массового потребления при художественном проектировании объектов промышленного назначения – станков, специального оборудования, сельскохозяйственных орудий и т.п. – доминируют требования технической целесообразности: эргономика, технологичность производства, производительность, экономичность, экологическая безопасность и т.д. заслоняют вопросы образа и стиля. Тем не менее игнорировать их невозможно, поскольку формируемая с участием этих объектов производственная среда должна оставаться комфортной для находящихся в ней людей, в том числе и в визуальном отношении. Кроме того, рыночная конкуренция между производителями подобных объектов ставит перед проектирующими их дизайнерами проблему фирменного стиля продукции.

Казалось бы еще в меньшей степени связано с решением проблем визуального образа художественное проектирование уникальных объектов, экстерьер которых вообще не рассчитан на зрительное восприятие (космическая техника, подводные аппараты и т.д.), функционирование которых протекает во враждебной человеку внешней среде. Но хотя их внешность определяется почти исключительно требованиями технической целесообразности, она, как правило, служит прообразом современных, художественно выстроенных форм и не может решаться без участия дизайнера.

Таким образом, специфика дизайнерского проектирования весьма тесно определяется характером создаваемых объектов. Однако в рамках современного промышленного дизайна можно вычленил также сферы, отличающиеся нацеленностью на отдельные группы потребителей или на локальные рынки со специфическими требованиями к изделиям. Например, дизайн, рассчитанный на особенности жизненного уклада региональных и этнических групп. Так, японский дизайн, заявивший о себе в начале 70-х годов XX века, одновременно с подражанием американскому коммерческому дизайну экспериментировал с формообразованием объектов, связанных с традиционным японским образом жизни. Этот опыт позволил уже в начале 80-х годов найти характерный только для японских производителей образ продукции, рассчитанной и на внешние рынки.

В наши дни промышленный дизайн переживает весьма непростой период. Его коммерциализация, ориентация на преходящую моду, попытки угодить любым вкусам потребителя размывают те принципы художественного рационализма, что стали фундаментом его становления и развития. С другой стороны, постоянное усложнение реалий современной жизни, ее насыщение все новыми технологиями способствуют возникновению невиданных ранее, но объективно необходимых дизайнерских форм и течений.

Обострившиеся во второй половине XX века экологические проблемы ставят новые задачи и перед промышленным дизайном, что привело к появлению так называемого экодизайна. По-новому видит свои цели футуродизайн, не столько создающий образцы для последующего внедрения в производство, сколько осмысливающий изменения в технологии и потребностях общества и намечающий перспективные пути развития дизайна (рис. 16).

Так насыщение среды электроникой, внедрение компьютеров во все сферы жизни привели еще в конце 1960-х годов к появлению концептуальных разработок таких архитектурно-дизайнерских групп, как «Химмельблау» (Австрия) (рис. 17) или «Аркигрэм» (Великобритания) (рис. 18), выглядевших в то время как упражнение для ума с элементами игры и мистификации. Причем если «Аркигрэм» действительно проигрывал сценарии (хотя и парадоксальные) развития среды обитания, то группа «Химмельблау» пошла по пути не формирования среды, а ее имитации, подмены реальной среды иллюзорной (вначале аудиовизуальными, а затем и психотропными средствами). Сегодня эти, казавшиеся чем-то достаточно отдаленным, проблемы встали перед специалистами во всей своей остроте.

Цивилизация, двигаясь вперед «слишком быстро», очередной раз стоит на распутье, и ответственность дизайнеров за выбор дальнейшего пути ее развития весьма высока. Разумеется, некоторые черты промышленного дизайна ближайшего будущего вырисовываются уже сегодня. Так можно прогнозировать «прямое» уменьшение исторически сложившегося разрыва интересов проектировщика и потребителя, что подразумевает значительно большее участие последнего в процессе не только эксплуатации изделия, но и его создания. Вне сомнения, возрастет роль экологического подхода к дизайну, основанного не только на использовании «чистых» материалов и технологий, но и на поиске новых форм организации бытовых и производственных процессов. Следует ожидать и существенного расширения арт-дизайна, который будет захватывать и те области жизненного обеспечения, что пока считаются исключительной прерогативой «рациональных» промышленных форм.

Впрочем, прогноз в любом случае остается только прогнозом; конкретные же пути развития проектной культуры и промышленного дизайна в том числе может показать лишь время.

Дизайн среды. Это представление об облике, стилевых или образных характеристиках средового объекта или системы, синтезирующее в едином впечатлении особенности пространственной структуры, индивидуальных или «фирменных» деталей внешнего вида, способах функционирования и т.п., формирующих среду каждая по-своему, но «работающих» на потребителя в комплексе, совместно; формирование (проектирование и реализация) средовых ситуаций, объектов и систем, выполняемое с помощью профессиональных проектировщиков, производителей, служб эксплуатации и потребителей этих образований, целенаправленно ищущих специфику жизнедеятельности и особенности облика среды. Среда, своеобразная искусственная «вторая природа», формируется людьми в процессе воспроизводства материальных условий жизни во взаимодействии с естественной природой, овеществляя, материализуя силы и способности человека, обеспечивая развитие его самого, культуры и других ценностей человеческого общества.

Дизайн среды представляет собой сложный многостадийный процесс (предпроектный анализ, проектирование элементов среды и среды в целом, учет видоизменений среды в процессе эксплуатации и развития средовой ситуации), требующий привлечения специалистов различного профиля – от архитекторов, дизайнеров и художников до технологов и экономистов.

Дизайн среды, едва получив статус самостоятельного вида проектного творчества в середине прошлого века, сразу стал претендовать на особую роль в этой области культуры. Дело в том, что его ключевое понятие – среда – образует смысловое ядро всех объединившихся под знаменем дизайна видов искусства «нечистого», т.е. связанного с двойным содержанием его произведений – художественным и практическим. Обозначая термином «среда» совокупность всех компонентов и характеристик материально-пространственных и эмоционально-художественных условий существования человечества, мы включаем сюда, естественно, и самого человека. А значит, и свойственные ему феномены и нормы культуры – от их общечеловеческих слагаемых до проявлений личной культуры поведения и трудовой деятельности.

Всеобъемлющий, глобальный во всех смыслах характер категории «среда» определил многие изменения в содержании современного искусствознания, поставив, например, вопрос об иерархии разных видов проектной деятельности, их сущностных взаимосвязях и между собой, и с традиционными видами художественного творчества.

Сегодня все, что помимо образного начала имеет еще и прикладной характер, – посуда, мебель, ткани, книги, вывески, вплоть до архитектуры – считается дизайном: промышленным, графическим, архитектурным и т.д. Но для человека разные «конкретные дизайны» отнюдь не равнозначны: помимо обязательных для жизни «пользы, прочности и красоты» он ищет от общения с дизайном нечто более высокое – гармонию взаимодействия с окружающей действительностью, согласованность мироощущений.

Некогда эту сверхзадачу, с известными оговорками, брала на себя архитектура. Она или непосредственно, через эскизы зодчего, или опосредованно, через узаконенные традициями формы оборудования и архитектурного декора, диктовала свою художественную волю мастерам прикладного искусства. Облик неисчислимого множества привязанных к архитектуре вещей приобретал единство образа или стиля, выражавшего идеи времени, а зрительная согласованность всех слагаемых пространств способствовала реализации индивидуальных эмоциональных ожиданий. Мир материального окружения «потребителя» гармонировал с его духовными, эстетическими установками.

Но архитектура как сфера проектирования оперирует главным образом пространственными ощущениями, возникающими при восприятии объемов, поверхностей и находящихся между ними «пустот», где осуществляются те или иные жизненные процессы. Сегодня, когда стремительно меняются цели и возможности формирования пространственных впечатлений, зодчие едва успевают справиться только с относительно узким набором своих профессиональных проблем, практически не имея сил для художественного осмысления остальных компонентов проектируемого пространства. Эти задачи целиком отошли к «внеархитектурному» проектированию вещей и процессов.

Появился новый тип проектной деятельности – дизайн среды, интегрирующий в единую функционально-художественную целостность достижения дизайнеров других специальностей, проектирующих оборудование, предметное оснащение, систему декоративно-графических решений и, в том числе, пространственную ситуа-

цию. Кроме того именно среда, в конечном счете, является ареной работ по синтезу искусств. Становится понятно, почему дизайн среды имеет все права на роль завершающего звена общей системы работ по художественному проектированию.

«Замещение» определенной доли архитектурного творчества дизайном среды происходило постепенно. Рубеж XIX–XX веков был посвящен комплексному формированию ряда «массовых интерьеров» того времени – жилых квартир, кафе, магазинов, контор, обусловленному становлением в обществе «массового заказчика» – среднего класса. Прикладное искусство откликнулось на это широким выпуском серийной мебели, посуды. Сформировался стиль «Ар Нуво» (рис. 19), давший миру образцы искусства, отличного от предшественников эстетическими ориентирами и средствами выразительности. Ч. Макинтош в Англии создает серию знаменитых «чайных комнат» – своего рода простонародных кафе; в Австрии работают О. Вагнер и другие мастера «Старой венской школы»; в России – строит и украшает многочисленные особняки и офисы Ф. Шехтель. Отличительной чертой всех этих работ является абсолютное стилевое единство архитектурной основы и вещного наполнения, но пока что созданное целиком, от конструкций до чашек, одним автором.

Тогда же появились и полностью унифицированные, выполненные «на потоке», мобильные средовые объекты: купе пароходов и поездов, салоны автомобилей. Они делались по одному образцу, но настолько качественно, что вызывали невольное уважение к возможностям художественного конструирования форм среды для массового производства.

Следующим шагом в распространении средового искусства стало творчество архитекторов 1920–1940-х годов, сохранивших непреложность принципов единства пространства и предметного мира среды, но резко сменивших стилистику своих произведений. Отказавшись от кустарности ручного труда в строительном производстве, «архитектурные бунтари» того времени – В. Гропиус, Ле Корбюзье, М. ван дер Роэ, Эль Лисицкий, В. Татлин – обратили обнаженность, лаконизм новых конструкций и материалов в эстетический принцип. Другим стал не только внешний вид их зданий и интерьеров – появилось новое чувство масштаба и масштабности в среде, новое понимание тектоники целого и детали. Но главное – интерьеры новых зданий заполнялись вещами не штучного, «заказного», а массового, «анонимного» изготовления, и их высокое качество сделало комфорт средовых ощущений общедоступным (рис. 20).

Вместе с тем суховатый рационализм средовых объектов той поры, в целом вполне заслуженно завоевавший мировой рынок, несмотря на свою неоспоримую элегантность не всегда принимался публикой.

Общество ждало от среды не только современного и разумного, но и разного. И архитекторы-дизайнеры 1960-х гг. – «поздний» Ф.Л. Райт, молодые Р. Вентури, Ф. Гери – охотно откликнулись на этот запрос, мало заботясь о соответствии своей творческой продукции чистоте теоретических лозунгов «пионеров» средового дизайна. Тем более, что реально сооруженные средовые модели раннего периода были слишком «архитектурны».

Так во второй половине XX века (когда промышленный дизайн уже давно осознал себя самостоятельной ветвью искусства) настал черед «зрелого» средового дизайна. Огромный опыт реального проектирования начал кристаллизоваться в теорию. И первые же исследования показали, что дело не только в первичности синтеза пространства и предметного наполнения (т.е. в средствах проектирования и способах их творческой интерпретации), но и в целях работы. Дизайн среды оказался много универсальнее, гибче архитектуры, так как включил в орбиту художественного ос-

мыслиния любые формы нашего окружения – от самых, казалось бы, не престижных до вообще «внеархитектурных», например, праздники и природные комплексы. Шире оказались и эстетические цели средового дизайна: достижение художественного образа стало далеко не главной заботой проектировщиков, понявших, что удобства, эргономические, экологические задачи, общие эмоциональные ощущения ничуть не менее значимы для человека. Формирующаяся теория средового дизайна, начатая в работах Т. Мальдонадо, Л. Кана, А. Пулоса, А. Иконникова, получала постоянное подкрепление в бесчисленных экспериментах проектной практики, искавшей «в натуре» приметы и образы современного стиля среды.

Началось все с футурологического бума 70-х годов прошлого века, когда десятки архитекторов и художников бросились угадывать и прогнозировать черты будущего образа жизни и адекватные ему формы среды. Движущиеся города и жилые ячейки «Аркигрема», компьютерная визуализация ирреальности группы «Хаусруккер», фантастические конструкции и материалы, шокирующие публику подробности нравов будущего, воплощенные большей частью только в чертежах и макетах, оставили глубокий след в сознании всех проектировщиков. Большую роль в становлении новых образов среды сыграли проводившиеся в те же годы престижные конкурсы: «Жилище», «Визиона» и др. Авторитет и смелость победителей этих конкурсов – В. Пантона, Дж. Коломбо и других авторов концептуальных конструкций и структур среды – пробили широкую брешь в конформистских установках многих «реальных» архитекторов-дизайнеров. Причем большинство «лабораторных» исследований, содержащих, при всей их экстравагантности, и рациональные черты, очень быстро внедрялось в практику, которая таким образом приобрела совершенно не свойственный прошлым эпохам «пестрый», стилистически противоречивый облик.

Сегодня в нашем окружении свободно сосуществуют и суховатый, прагматичный модернизм первой половины XX века, и вычурный постмодерн 1970-х гг., и новейшие течения региональных школ дизайна, и хай-тек, все чаще претендующий на роль главного художественного течения нашего времени, и рекламные трюкачества группы «СІТЕ», и ироничные контрасты Х. Холляйна и связанной с ним «Новой венской школы», и экологические по духу и облику, «выросшие из природы» работы Э. Амбаза. Противоречия друг другу, они вместе активно взаимодействуют, «расшатывая» некогда схожие эстетические установки и предпочтения внешне единого человечества и вырабатывая его новые идеалы.

Для теории дизайна этот процесс очень поучителен: свидетельствуя о безграничных возможностях индивидуального средового творчества, втягивающего в орбиту художественного освоения любые факты и явления жизнеустройства, он показывает также, что фундаментальные принципы формирования даже самых разных по облику и назначению средовых объектов и систем едины.

Анализ феномена «среда» как специфической категории проектирования показывает, что ее содержание и свойства определяются взаимодействием пяти как бы порождающих друг друга, но разнокачественных структур.

Изначальным, очевидно, является функциональное содержание средового объекта, те утилитарно-практические нужды, что обусловили его возникновение, и те эмоционально-художественные ожидания, которые соответствуют (должны соответствовать) реализации «заказанных» форм деятельности. Причем, как правило, даже в схожих случаях жизнь диктует набор будущих потребностей отнюдь не однозначно – могут различаться и их качество, и их количество, и их сочетания.

Понятая таким образом функция среды приводит к становлению двух друг относительно самостоятельных подсистем: объемно-пространственной базы

(места, где реализуется потребность) и технологических условий (устройств) для ее реализации. Они, разумеется, связаны некоторыми общими параметрами (например, размеры и сочетания помещений повторяют габариты и последовательность технологических линий), но допускают вариативность ответов и в пределах каждой из структур, и в их совместной организации.

Обе структуры, как любое явление материально-физического мира, обладают специфическим чувственным воздействием, прежде всего – визуальной организацией (сочетания форм, цвета, света и тени, конфигурации, размеров и т.д.). И эта подсистема также имеет много вариантов: все ее слагаемые допускают массу модификаций, которые затем складываются в единственную для данного проекта комбинацию, попадающую к потребителю.

Так в пределах объекта, существующего как целое, возникает последняя и еще более непредсказуемая в своих проявлениях подсистема – восприятие среды человеком. Который, как известно, видит все в зависимости от своих личных способностей, настроения, уровня образования, от воспитавших его культурных традиций. Да и происходит восприятие среды по разным, внешне не связанным, хотя и взаимодействующим каналам – утилитарно-практическим, фиксирующим состояние комфорта или неудовлетворенности, и визуально-чувственным. Последние усугубляют те или иные эмоциональные ощущения, апеллируют к культурно-историческим, идейно-образным ассоциациям, т.е. формируют отношение потребителя к среде, оценивая ее. А значит, подсказывая, если нужно, разные переделки, коррекции средового состояния, в том числе за счет деформации любой из «базовых» подсистем.

То обстоятельство, что все пять структур могут осуществляться во множестве вариантов, обеспечивает автору-проектировщику широчайшую свободу выбора окончательного решения, даже если в конкретной ситуации отдельные подсистемы будут реализованы неполностью или неоптимально. Это скажется на «суммарном» качестве среды, но не нарушит законов ее строения и восприятия: все пять структур «работают» совместно и воздействуют на зрителя (потребителя) одновременно, как фактически существующее и одновременно воспринимаемое единство.

Эти законы определяют главное свойство, главную характеристику среды – целостность. Но так как в восприятии и оценке средового объекта задействованы все пять подсистем, каждая из которых связана с потребителем по-своему, то следующей отличительной чертой среды является ее комплексность, многофакторность, сложность и строения, и способа воздействия на человека. Отсюда третье свойство средовых систем – динамичность, понимаемая как диалектика взаимодействия постоянно и по-своему изменяющегося состояния разных подсистем среды.

Изложенная последовательность упоминания структурных слагаемых среды довольно условна. В проекте становление целого может зависеть от трансформации любого звена в приведенной цепочке, и тогда вся лестница проектных приоритетов перестраивается. Например, при реабилитации среды ее исторически обусловленные визуальные ценности оказываются важнее существующей функции, заставляя дизайнера «подбирать» новое назначение, лучше соответствующее сохраняемой в неприкосновенности оболочке; в проектах праздничной среды архитектурно-пространственная структура улицы отступает на второй план по сравнению с задачами ее декоративного убранства и т.д.

Другими словами, изначально сущностное качество среды – целостность – позволяет при проектировании делать любую из подсистем главной, определяющей особенности проработки остальных, ей в данном случае подчиненных.

Неотделимо от феномена среды и представление о композиции. Это понятие самым тесным образом связано с сутью дизайнерской деятельности, так как

проектной разработке поддаются, вместе или порознь, все пять структур, образующих среду. А значит, всем им присуще композиционное начало: способность к целенаправленному соподчинению частей и целого, которое превращает целое из случайного набора слагаемых в нечто, организованное «по законам красоты». Иначе говоря, композиция составляет генеральный смысл процесса проектирования, является инструментом формирования среды не только как разумного ответа на прагматические запросы, но и как произведения, несущего столь необходимый людям заряд эстетического содержания.

Причем, что очень важно, оценка эстетического качества средового объекта воспринимается нами как общая, интегральная оценка усилий дизайнера. Потому что ни разум, ни чувства человека не приемлют разрушающего целостность среды противопоставления красоты и пользы, требуя их совместного, непротиворечивого выражения в облике средового объекта или системы.

Понимание содержательной конструкции феномена «среда» позволяет приступить к более приземленному, прикладному рассмотрению его строения, объясняющему особенности работы дизайнера над реальными средовыми заданиями. Надо только помнить, что в разных конкретных случаях одно и то же слагаемое, один и тот же компонент среды может рассматриваться и как реально существующий объект (предмет, явление), и как условие, фактор, причина трансформации средовой системы, и как конечное образование (продукт, ощущение), оценивающее ее качество или состояние.

Все слагаемые среды можно условно поделить на три группы, отвечающие, соответственно, на вопросы: из чего она состоит, для чего возникла и из-за чего приобрела именно такой, а не какой-либо другой, вид.

Первая группа – материально-физические объекты и явления – складывается из элементов и процессов, поддающихся измерению и подсчету; в нее входят:

- пространственная основа среды;
- природные (ландшафтные) компоненты;
- микроклиматические условия;
- предметное наполнение среды;
- инженерное оборудование;
- функционально-технологическое оборудование;
- «нестабильное», эпизодическое или подвижное наполнение пространственной основы (в т.ч. люди).

Четкой границы между составляющими этой группы нет: оборудование кинозала (занавес, кресла) есть часть его предметного наполнения, «малые формы» городской среды (клумбы, вазы) перекликаются с элементами ландшафтной архитектуры и т.д., но их разделение по «семействам» помогает проектировщику полнее представить задачи и возможности формирования его будущих произведений. Вместе с тем тяготение тех или иных «семейств» к двум главным формам реализации среды – пространственной основе и ее заполнению – очевидно.

Вторая группа – факторы формирования среды, в том числе:

- «прямое» и «косвенное» предназначение, т.е. непосредственная утилитарно-практическая функция объекта и технологические особенности оснащения функционального процесса;
- динамический потенциал среды, ее способность к развитию, совершенствованию, изменению функции или образа;
- «социальный заказ», обуславливающий значимость, необходимость и эмоциональные качества среды;
- показатели эффективности функционирования среды, требования к ее качеству;

- художественная завершенность, гармоничность, выразительность и образность средового решения.

Третья группа – условия и обстоятельства процессов проектирования, становления, существования и трансформации средовых объектов. К ним относятся:

- обстоятельства, которые образуют специфическое для дизайна среды понятие – «контекст», суммирующее параметры и черты окружения объекта проектирования: фактические предпосылки и условия (например, градостроительная ситуация); культурно-бытовая, психологическая подоснова проектирования и функционирования среды, национальные традиции и предпочтения; индивидуальные и коллективные закономерности восприятия среды;

- «субъективные» обстоятельства: профессиональный уровень и творческий потенциал проектировщика, уровень развития теории и практики дизайнерского проектирования, культурная и социальная подготовленность общества и его рядовых граждан к дизайнерским новациям и личному участию в формировании новых видов среды и пр.

Выстроенная выше система «реальных» и «условных» слагаемых проектирования хорошо знакома профессионалам, в каждой своей работе контролирующим, все ли факторы и условия они учли. Примечательно другое: новая проектная культура предполагает в произведениях дизайна равноправие прагматического (общественно необходимого) и эстетического (субъективного, личного) начал, а в некоторых случаях – и приоритет последнего.

И в этом суть идеологии средового дизайна, отрицающего существование незыблемых, раз и навсегда заданных иерархических зависимостей между «объективными» и «субъективными» компонентами работы: их значимость определяется конкретикой задания и обстоятельствами его реализации. Иными словами, в дизайне среды одинаково недопустимы как догматизм, так и произвол в соотношении «личного» и «общественного», «красоты» и «пользы». Там, где в творчестве архитектора-дизайнера нет их органичного соединения, возможны самые неожиданные конфликты проекта и реальности.

Например, неприятие, отторжение среды потребителем из-за ее непривычности, «авангардности» или дегуманизация среды, подавляющей человека излишней рациональностью, заорганизованностью, техницизмом.

Определить порядок приоритетов в системе проектных действий архитектору-дизайнеру помогает особый раздел теории проектирования – типология видов и форм среды. Она описывает свойства средовых объектов и систем, сравнивая их между собой по наиболее существенным признакам строения и функционирования.

В большинстве случаев эти признаки закодированы уже в самом названии средового объекта, которое подразумевает наглядность, узнаваемость типа. Например, «улица», «стадион», «квартира» моментально ассоциируются с определенным зрительным образом, иллюстрирующим, соответственно, линейную организацию элементов среды магистрали или переулка, центрическое построение структур, образующих спорткомплекс, и т.д. А уже потом начинается процесс уточнения – через детали объекта – разновидностей типа.

Однако для реального мира нет и не может быть абсолютной, неоспоримой типологической системы его описания. Одна и та же сумма явлений и фактов может быть организована в самые различные типологические ряды в зависимости от того, что станет критерием их классификации. К счастью, «проектная» обусловленность любых типологических комбинаций среды позволяет ограничить круг главных, наиболее действенных критериев.

Архитектор-дизайнер видит среду как некое единство осуществляемой в ее пределах деятельности с материально-физической конструкцией из вещей и пространств, образующих «рабочее поле» среды. Поэтому при составлении типологических классификаций среды первичными следует считать функционально-пространственные особенности тех видов и форм деятельности, что послужили причиной ее проектирования. Тогда прочие обстоятельства и условия формирования среды будут только уточнять, развивать типологические схемы, построенные на этой базе. Но и в этом случае проявляются два, казалось бы, несопоставимых типа оценок: по пространственному охвату и по технологической или социальной направленности, т.е. по назначению.

Первый тип оценок создает масштабно-пространственную шкалу типологических форм среды, которая начинается с фрагмента помещения (рабочая зона), затем следуют интерьер (комната), система интерьеров (квартира), отдельный средовой объект – дом, двор, магистраль и, наконец, средовая система – район, парк, может быть, город. Потому что очень крупные единицы пространства уже теряют специфику среды, т.е. ситуации, эмоционально и зрительно связанной с потребителем.

Второй тип оценок опирается на давно знакомую проектировщикам «типологию назначений». Здесь функция понимается преимущественно как технология определенного вида деятельности, а пространственные параметры среды диктуются соответствующими технологическими требованиями. Так различаются: среда производственная, общественных зданий, жилая и т.д.

Но если в первом случае фактическим критерием смены качества от объекта к объекту в типологическом ряду выступает измеримый в принципе параметр – физическая величина (размер) «пространственного тела» среды, то во втором – все гораздо сложнее. Здесь мера отсчета – социального плана, комплексная, она характеризует активность роли потребителя (данного слоя общества, группы людей, отдельного человека) в средовом процессе, степень соединения коллективного и индивидуального в его действиях и т.д. Понятно, что прямое измерение такого критерия какими-то единицами невозможно, но «мощность» его всегда ощущается и потребителем, и проектировщиком.

Для целей практических оба вида оценок объединяют в общую таблицу – типологическую матрицу, где по вертикали рассматривают масштабные характеристики сравниваемых объектов, а по горизонтали – их назначение. И тогда попавший в определенную ячейку таблицы средовой объект становится эталоном, типом данного вида среды, обладающим конкретными показателями строения, характером использования и т.д., которые будут служить проектировщику ориентирами при работе с аналогичными заданиями.

Размер и назначение отнюдь не исчерпывают набор ведущих критериев типологической систематизации в средовом проектировании. Среда как произведение «пространственного искусства» обязательно вызывает у зрителя эмоциональную реакцию – на масштаб, динамичность конструкции, ее логику, завершенность и т.д. С этих позиций весьма существенна грань между средой так называемых открытых пространств (улиц, дворов, парков, площадей), где роль «верхнего» ограждения пространственного объема выполняет небосвод, и средой пространств закрытых (комнат, залов, цехов и других помещений) – всего того, что охватывается понятием интерьер. Эти формы среды противостоят друг другу принципиально, целой гаммой условий и факторов проектирования. Они неодинаково воспринимаются зрителем, по-разному связаны с природой (от абсолютного включения до полной изоляции), отличаются не просто назначением, но и ролью функции в формообразовании объекта. Так, в «просто» интерьерах особен-

ности средовой деятельности почти однозначно определяют их объемно-пространственную основу, что ведет к бесчисленности ее архетипов (театральный зал, ресторан, кинотеатр, магазин, жилая комната и т.д.). Тогда как в «городских интерьерах» функция предельно укрупнена и «встраивается» в устоявшийся минимум базовых форм (улица, площадь и пр.), вариации которых связаны не со сменой функции (улица – всегда коммуникация), а с ее конкретизацией (напряженность пешеходно-транспортных потоков, их связь с «берегами» и т.п.).

Возможны и другие «базовые» классификационные системы, например та, что различает средовые объекты по степени их приближения к идеалу проектирования – художественному образу. Ведь далеко не все произведения дизайнерского творчества достигают этой вершины: одним суждено остаться просто красивыми, другие уже будут «узнаваться в толпе», третьи станут символом «рода» или «семейства» и лишь единицы запомнятся глубиной и неповторимостью идейного, общественного содержания. Кроме того, виды среды можно анализировать по степени завершенности (формирующиеся – стабильно существующие), по ведущим геометрическим признакам (линейные, локальные, расчлененные системы), по отношению к природному окружению (полностью искусственная среда – природные ландшафтные комплексы) и т.д., т.е. по тем критериям, которые отражают существенные для архитектора-дизайнера стороны проектного творчества.

Иными словами, типологические матрицы могут формироваться совершенно разными «парами» критериев. Но одним из них почти всегда будет либо размер, либо назначение средового объекта, остальные дополняют, уточняют укрупненные сведения о среде, зафиксированные ими. И каждый такой вариант будет сообщать проектировщику о новых и новых нюансах его профессии, выдвигая свои требования к квалификации, опыту проектировщика, профессиональным навыкам, даже к типу его творческой личности.

Таким образом, любая типологическая классификация средовых объектов выполняет сразу несколько важных дел: она описывает их строение или состояние, определяет перечень задач их проектирования, иллюстрируя возможные варианты решения, а главное – подсказывает специфику профессиональной подготовки дизайнера, нужного для работы с данным типом среды.

Но как бы ни различались между собой те или иные виды и формы среды, сам по себе процесс их проектирования в принципе подчиняется одним и тем же закономерностям, строится в определенной последовательности, фазы которой обладают специфической технологией, целями и содержанием творчества.

Во-первых, архитектор-дизайнер очень большое значение придает начальным стадиям – предпроектному анализу, формулируя именно здесь не только задачи проекта, но и пути их решения. Разрабатывая дизайн-концепции и дизайн-программы, которые еще не являются собственно проектом, он ищет основу для неожиданных, непривычных сопоставлений утилитарного и эстетического, предопределяет варианты функционально-технологических новаций, формирующих нетривиальные формы среды.

Во-вторых, работая со средой, проектировщик должен больше внимания уделять собственно проектному анализу – осознанию, прогнозированию житейских и художественных последствий от реализации своих предложений и их соответствующей корректировки во время рутинной проектной работы даже на завершающих ее стадиях.

Эффективности подобного подхода способствует представление о фундаментальных законах формирования художественной конструкции средового объекта. Известно, что в работе художника всегда взаимодействуют два направления

творческого поиска: композиция, создание структурных связей между компонентами целого, и гармонизация, согласование свойств этих компонентов. Упорядочивая как бы случайные элементы зрительного ряда своего произведения, художник одновременно «возводит» опору, каркас художественного решения, провозглашая свою цель – будущий образ, и гармонизирует, совершенствует эту основу, дополняя ее выразительными деталями, смягчая нежелательные контрасты, собирая в ансамбль разнородные впечатления, оттенки цвета, пропорции и т.д.

При этом в пределах единого (для зрителя) процесса формирования облика среды профессионал различает три как бы накладывающиеся друг на друга подсистемы, каждая со своей сферой творческих устремлений:

- построение объемно-пространственной структуры среды в целом; эта подсистема ищет те комбинации функционально необходимых пространств и их оснащения, которые вызовут у зрителя ощущение тесноты или простора, замкнутости или свободы, движения или покоя, т.е. закладывает эмоциональный фундамент будущего художественного образа, формируя «первичное» единство художественного и практического, пока – с некоторым перевесом утилитарного начала, давшего толчок проектированию;

- сознательное внесение в объемно-пространственную основу композиционной структуры, которая распределяет между элементами среды роли доминант или акцентов художественного целого, дорабатывает, корректирует облик функционально возникших объемов и пространств с позиций эстетических; здесь художественные интересы преобладают, проектировщик видит зрительные формы, образующие среду, прежде всего как элементы композиции, по возможности отвлекаясь от их функциональной основы;

- закрепление облика средового объекта в целостной декоративно-художественной системе индивидуальных зрительных образов (мотивов, тем), которая развивает, обогащает впечатления от «базового» композиционного каркаса за счет «украшения», пластической и декоративной проработки поверхностей его объемов и пространств, уточнения формы, размеров, цвета и количества элементов предметного наполнения. Именно здесь на первый план выходит проблема гармонизации всех ощущений, вызванных средой, и не только зрительных. В ходе этих работ уточняются характер и эффективность эксплуатации среды, повышаются, насколько возможно, условия комфорта и т.д.

Понятие о трех сторонах эстетической конструкции архитектурно-дизайнерского произведения – его объемно-пространственной, композиционной и декоративно-художественной структурах – в дизайне среды имеет особое значение – система элементов предметного наполнения может образовать в среде собственную композиционную структуру, вступив с объемно-пространственной основой в любые «особые» отношения – тесного союза, контраста, даже полного отрицания, если станет главной композиционно-художественной темой целого.

Обзор особенностей формирования среды был бы неполон без упоминания об адаптации среды, участии потребителя в ее функционально-эстетическом освоении. Этот процесс – неотъемлемая черта становления и эксплуатации именно средовых объектов, и он по-особому связан с проблемами их проектирования. Ибо архитектор-дизайнер должен закладывать в композиционно-образную конструкцию среды своего рода резервы, позволяющие потребителю трансформировать ее без ущерба для общего эстетического эффекта.

Дизайн среды пока еще не выработал собственной, признанной профессионалами и обществом надежной теоретической базы. Он ищет, экспериментирует, постоянно приспособляясь к стремительно меняющейся свое содержание и

формы современности. Это движение, заметно ускорившееся во второй половине XX века, одинаково зависит и от материально-физических перемен в образе жизни человека, и от изменений в его мировоззрении. Поэтому к дизайну среды далеко не всегда применимы те мерки и законы, что тысячелетиями связывали проектное дело с его объектами – произведениями архитектуры, декоративного и прикладного искусства.

Подвижность, неустойчивость представлений о дизайне среды определяется, среди прочих причин, факторами, присущими ему органически:

- средовые объекты и структуры можно условно представить как некий процесс, поскольку они обладают определенным сроком жизни с хорошо различимыми периодами становления, развития и деградации. Другими словами, средовые системы, так или иначе появившись на свет, начинают жить как бы самостоятельно, по собственным законам, зависящим уже не от воли их создателя, а от сотворчества строителей, потребителей, зрителей, которое, в свою очередь, тоже постоянно и непредсказуемо развивается. Часто – вне всякой связи с динамикой самой средовой системы;

- подвижно даже профессиональное самоосознание особенностей архитектурно-дизайнерского творчества, которое определяется не только изменениями ценностных ориентации в обществе, столь ощутимых в наше время, но и динамикой технической и научной вооруженности проектного дела.

Но главное – в наши дни принципиально меняется общая направленность феномена «проектирование», не столько трансформирующего хорошо знакомые жизненные процессы и ситуации, сколько меняющего сами основы этих явлений на базе новых технологий и общественных установок. Результат – невиданные ранее типы и формы среды – от сверхскоростных транспортных систем до Диснейлендов, от гигантских планировочных образований, где традиционные приемы дизайна малоэффективны (они могут складываться с одинаковой вероятностью по совершенно разным схемам развития), до полностью техногенных, изолированных от окружения космических устройств. Активно преобразуя эстетические идеалы и традиции прошлого, они синтезируют в произведениях архитектурно-дизайнерского искусства новые модели и концепции мироустройства.

Ориентация на оригинальность, на художественно-прагматическое открытие, как правило, связана с сознательным нарушением канонов проектирования, типовых приемов компоновки слагаемых среды. Тем более, что в искусстве, как известно, один и тот же эффект можно получить разными способами, и подлинный художник не преминет воспользоваться непроторенным путем.

Поэтому современная теория дизайна среды выглядит не как незыблемый свод убедительных объяснений или прагматических правил, а как развивающийся процесс, увлекательное исследование условий грамотного отношения к окружающей нас и непрерывно меняющейся действительности.

Развитие мировой культуры тысячелетиями шло с преобладанием процессов дезинтеграции, расчленения единого потока на самостоятельные «частные» ценности и течения. Так некогда цельное представление о месте обитания как о пространстве, определенным образом приспособленном для жизни, постепенно разделилось на архитектуру, дизайн, прикладные и изобразительные виды искусства. Процесс разобщения, рафинирования источников формирования среды сегодня достиг предела, воплотившись в концепциях «самовыражения» творческой личности, абсолютизирующих произвольные, подсознательные мотивы творчества.

В то же время именно наш век породил мощные обратные движения – от разобщенности к обретению целостности. И осуществляются интеграционные

процессы на базе неизвестных ранее технологий, невиданных достижений научно-технической мысли. Одно из направлений и факторов этого процесса – дизайн среды, по-новому высвечивающий многие явления культуры. Например, динамику содержания понятия «произведение искусства».

Сегодня появление произведения искусства во многих областях творчества как бы не зависит от мастерства, понимаемого как преодоление сопротивления материала, трудности построения композиции и т.д. Техника, умение становятся все незаметнее, заменяются другими способами воздействия на зрителя (наращивание массы, имитация движения, инсталляция и пр.).

Но при этом сумма отдельных, как бы примитивных, фрагментов целого по воле художника складывается в непрерывность, преобразующую почти не несущие информации элементы в содержательную последовательность – произведение искусства нашего времени. Роль связующего часто играют технические приемы – серийность, монтаж, экспозиционный жест, пришедшие из других видов творчества, и сопровождается это абсолютно нерегламентированным смешением жанров, стилей, синтезом самых разноречивых форм.

Нечто сходное происходит и со средой. Нас окружают не произведения зодчества, ландшафтного или прикладного искусства, а предметно-пространственная целостность, где наложение впечатлений от собранных вместе вещей, ограждений, приборов, устройств более ценно, более важно, чем художественная самобытность каждого слагаемого. Иными словами, целью средового архитектурно-дизайнерского проектирования сегодня является не рождение «профессионального» предметно-пространственного шедевра, а создание условий для сотворчества всех, кто собственным участием в жизни среды формирует ее художественные свойства.

Синтез на новом уровне мировосприятия всех компонентов нашего окружения, который подразумевает и новые глубины знания о путях постижения тайн искусства, и новые технологии формирования создаваемой нами «второй природы», и ее экологическое единство с естественной природной основой и, наконец, пробуждение в каждом человеке творческого отношения к действительности – таков философский смысл феномена «средовой дизайн».

Этот смысл еще не раскрыт в должной мере – дизайн среды ищет свою специфику, средства, приемы, вырабатывает свою методологию, осознавая отличия от архитектуры и других искусств, одновременно закрепляя свои связи с ними. Но его движение к художественному синтезу всех слагаемых человеческого окружения, происходящего ради каждого отдельного человека, необратимо, ибо совпадает с общими тенденциями развития человеческого общества – и в этом его сила [8].

1.1.3 Дизайн архитектурной среды и дизайнерское проектирование

Высшей формой дизайна среды является дизайн архитектурной среды, обращающий основное внимание на проектирование образно-художественных особенностей средового объекта, вытекающих из существа функциональных процессов и их общественной значимости.

Архитектурный дизайн – сфера архитектурно-строительной деятельности, направленная на формирование объектов и сооружений массового назначения: рядовых жилых, общественных и производственных зданий и открытых городских пространств. Отличительная черта архитектурного дизайна – приоритет прагматического начала, убеждение, что в этом виде проектного творчества художественные, образные результаты должны появиться как следствие эффективной разработки утилитарных и функциональных задач. Как правило, архитектур-

ный дизайн ориентируется на разного рода прототипы – проверенные временем, повторные и типовые решения объемно-планировочных схем и конструкций, которые хорошо отвечают сложившейся производственной базе строительства и принятому на данный момент уровню организации образа жизни [9].

Объекты архитектурного дизайна составляют основной массив сооружений и пространств современного города, на фоне которых активно выделяются уникальные произведения архитектурного искусства.

Архитектурный дизайн можно представить себе как раздел архитектурно-строительного проектирования, нацеленный на формирование объемно-пространственных и материально-технических условий человеческого существования – зданий, сооружений, населенных мест и их оборудования и благоустройства – с позиций преимущественно утилитарно-практических: рациональность функционально-планировочных решений, их эргономичность и целесообразность, экономичность и эффективность конструктивных и строительных предложений. При этом предполагается, что высокое качество визуальных характеристик технологических, декоративных и конструктивных разработок, отвечающих практическим запросам человека, обеспечит произведениям архитектурного дизайна необходимые черты эстетического совершенства (типообраз, масштабность и пр.).

Основная продукция архитектурного дизайна – объекты массового (т.н. «повторного» и «типового») строительства различного назначения – от жилища до рядовых общественных и производственных сооружений, в которых образно-идеологические установки творческих усилий проектировщика в целом уступают задачам прагматическим.

Широкое распространение принципы архитектурного дизайна получают в моменты острой нехватки соответствующих объектов, когда массовое строительство специально инициируется и регулируется государственной социальной политикой. В Европе это послевоенные – 1950–1960-е годы; в нашей стране, особенно пострадавшей от последствий Второй мировой войны, проявления архитектурного дизайна заметны до сих пор.

Исторически к архитектурному дизайну можно отнести подавляющее большинство произведений народной культуры, где многовековой опыт реального строительства и оборудования жилых домов и других «рядовых» объектов жизнеустройства кристаллизовался в блестящие по житейской логике, эстетике, конструктивной целесообразности устойчивые образцы.

В настоящее время архитектурный дизайн стал профессиональным и переживает своего рода второе рождение: во-первых, из-за роста массовых потребностей населения развивающихся стран, требующих резкого повышения уровня жизни, во-вторых, из-за распространения в обществе новых форм организации среды обитания («второе жилище», роста сети повседневного обслуживания, особенно в развитых странах, появления мобильных средств проживания – от яхт до трейлеров и т.п.). Разработка проблем формирования этого пласта условий жизни человека требует от проектировщика особых знаний, специфически «дизайнерского» мировоззрения, отличного от тех, что сегодня готовит традиционная архитектурная школа. По сути дела речь идет об обособлении еще одной архитектурной профессии, которая, наряду с уже сформировавшейся специальностью «дизайн архитектурной среды», станет следующим шагом в развитии архитектуры как искусства.

Дизайн архитектурной среды – искусство или вид проектной деятельности по проектированию предметно-пространственной среды, имеющее целью оптимизацию функциональных процессов жизнедеятельности человека и повышение ее эстетического уровня.

В начале XX века отделение массового промышленного производства элементов вещной среды от архитектурного творчества привело к возникновению дизайна. Сегодня происходит сближение этих форм проектирования, направленное на решение задач совершенствования условий жизнедеятельности. Ибо, как полагал В. Гропиус, историческая миссия архитекторов состоит в том, чтобы привести все предметные формы человеческой среды в такое органическое соподчинение, которое связало бы их в гармоничное пространство для жизни.

Формы взаимодействия архитектуры и дизайна вытекают, таким образом, как из общих задач архитектурного проектирования, так и из условий строительного и промышленного производства, но главное – из требований повышения уровня технологического, инженерного и бытового оборудования современной среды обитания за последние десятилетия.

Однако принципы взаимодействия архитектуры и дизайна существенно изменились. Характерным примером такого изменения стала в 50-х годах XX века Ульмская школа дизайна, в поле зрения которой была включена массовая индустриальная архитектура. Основная задача этой школы – формирование культуры мышления, которая позволяет специалисту самостоятельно ориентироваться в изменяющихся условиях научно-технического прогресса и социально-культурной, политической и экономической динамики общества и без длительного адаптационного периода активно включаться в решение нетривиальных проблем, возникающих при проектировании, требующем взаимообогащения и средств архитектуры и дизайна. Осмысление тенденций учета в проектировании «ценностей жизни» показало, что и архитектура, и дизайн давно ориентированы на средовой подход к формированию нашего окружения. Интерес к проблемам организации среды обитания человека, которые не решаются в русле традиционной архитектурной практики, заставил в нашей стране задуматься о профессии, реально востребованной, но не имеющей официального статуса. Поэтому в 1987 году в номенклатуру выпускников высшей школы была включена специальность «Дизайн архитектурной среды» (квалификация «архитектор-дизайнер»).

Дизайн архитектурной среды можно рассматривать как вид проектирования, связанный с постановкой и решением особого типа проектных задач (в том числе для вновь строящихся или реконструируемых объектов), отличающихся комплексным использованием средств пространственной и предметной организации среды обитания в самых различных сферах – от жилой до социально-культурной. Будучи направлен на эстетическое формообразование условий жизни, синтезируя архитектуру и известные формы дизайна, он отличается от них как по предмету деятельности (объекту проектирования и характеру обеспечения жизненных процессов), так и подходом к решению проектных задач, т.е. по морфологии и профессиональным приемам.

В итоге налицо новый тип синтеза в проектном искусстве: с одной стороны, специфическое сочетание морфологии и экологии культуры, индивидуальные подходы к формированию средовых ситуаций из-за отсутствия прототипов, с другой – специфические методики проектирования (усиление роли предпроектного анализа, концептуальность принимаемых решений, использование образно-типологического подхода и др.). Таким образом, по словам А.В. Иконникова, произошло не «включение дизайна в архитектуру», а появление новой профессии – дизайн архитектурной среды, в которой по-новому ощущаются и формируются внешняя и внутренняя предметная и пространственная среды существования человека, по-новому происходит их взаимодействие, что и определяет специфику комплексной архитектурно-дизайнерской профессиональной деятельности.

Дизайнерское проектирование – соединение в целостной структуре и гармоничной форме всех общественно необходимых свойств проектируемого объекта. Основные рабочие категории дизайнерского (художественного) проектирования – образ, функция, морфология, технологическая форма, эстетическая ценность [8].

Проектирование вообще – процесс создания, описания, изображения или концептуальной модели несуществующего объекта с заданными функциональными, эргономическими и эстетическими свойствами, оно осуществляется в том или ином языке, в терминах и структурах которого обосновывается принципиальная возможность осуществления объекта и строится выходной текст проекта (его рабочая документация). Дизайн как вид художественного проектирования объединяет научно-технический и художественно-образный подходы к построению модели будущего объекта и способа ее описания. На всех этапах дизайн-процесса самым важным является поиск, формирование и следование проектному образу. Осуществление идеи создания целостного объекта требует глубокого знания основных законов и тенденций развития экономики, производства, потребления, а также понимания духовных запросов общества. Поэтому дизайнерское проектирование базируется на научных основах моделирования объекта, которые применяются в других областях общественной деятельности, объединяя научные принципы с художественными в проектном образе.

Дизайнерское проектирование изначально возникло как привнесение в утилитарный объект художественного начала, улучшающего его потребительские свойства. Образные характеристики здесь – цель второго и даже третьего (после гармонизации) порядка. Больше того, множество предметов, вещей, явлений, отработанных дизайнерски, вообще не в состоянии приобрести черты художественного образа сами по себе, вне контекста потребления либо вне связи с другими архитектурными и дизайнерскими формами данного средового комплекса. Подвластный дизайну мир конкретностью назначений, ограниченностью масштабов, целеустремленностью форм как бы завершает художественный поиск собирательным предметным образом и задачами гармонизации и очень редко позволяет дизайнеру создать художественный символ. И дело не в уникальности или массовости дизайнерских решений или изделий, а в характере средств передачи идейного содержания. Поэтому неслучайно многие современные объекты архитектурного творчества в век массового тиражирования, например жилых построек, практически относят к сфере дизайна.

Однако с увеличением масштаба осваиваемой дизайнером системы наблюдается переход от единичных зданий к комплексам и далее – ко всей совокупности предметных и пространственных слагаемых проектируемой целостности. Другими словами, здесь набор подлежащих проработке форм позволяет реально стремиться к художественному образу как цели, и вопрос лишь в выборе путей ее достижения.

Таким образом, вовлечение в дизайнерское проектирование все большего количества компонентов переводят его в новый ранг проектной деятельности, архитектурно-дизайнерское (средовое) проектирование. Причем архитектор-дизайнер в своей работе оперирует не только специфически архитектурными средствами – пространством, конструкцией, пластикой детали, но и волен к этой системе средств добавить любые другие составляющие среды и, более того, некоторые из них (в том числе визуальные коммуникации, рекламу, поток машин, оборудование и т.д.) сделать ведущим зрительным компонентом «своего» художественного образа. Самое главное для него – понимание феномена «проектной культуры», для которой важно, что образ жизни людей образен в том же смысле, в каком образными качествами наделены дизайнерские объекты и произведения искусства. При этом проектное воображение как бы пронизано ценностной интонацией и через это связано с художественной культурой в целом [10].

1.2 ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ПРЕДМЕТНОЙ СРЕДЫ

1.2.1 История унификации и агрегатирования

Из всей богатейшей истории создания материальной культуры можно выделить следующие моменты развития вопроса унификации:

1 – Древнегреческая ордерная система (канон), состоящая из унифицированных по своей сути элементов и типовых правил их сложения. Она содержала одну и ту же минимальную по количеству номенклатуру элементов (антаблемент, колонна, стилобат), которые в свою очередь расчленяются на конечные, далее неделимые унифицированные элементы. Например, антаблемент состоял из балки архитрава, фриза и карниза, колонна – из капители, корпуса и базы. Каждый из этих элементов имеет типоразмерный ряд номенклатурных единиц, принадлежащих к различным типам ордеров – дорическому, ионическому и коринфскому (рис. 21а, б).

2 – Знаменитый венский стул. Его создатель М. Тонет впервые ввел унификацию как конструктивный и формообразующий язык в мебельное производство с целью массового изготовления стульев на все потребительские вкусы. Этот язык имел первоначально в своем составе минимум исходных унифицированных элементов (семь единиц): спинку из двух частей, переходящую в задние опоры, две передние опоры, каркас сиденья и его дно, а также внутреннее кольцо – царгу для жесткого крепления ножек.

Стул как некоторый состав этих исходных элементов (как сочиненная «фраза», или «высказывание») явился базовой моделью, которая может быть дополнена другими унифицированными элементами, с помощью которых могут быть получены ее модификации (другие фразы, высказывания) – кресло и диван. На этой основе в конечном итоге были созданы примерно два десятка унифицированных семейств (наборов мебели) в более чем десяти исполнениях, отличающихся различными видами отделки и покрытий, породами дерева и т.п. (рис. 22).

3 – Татами (циновки). В древней Японии продавались со складов строительные детали для жилых и иных построек с унифицированными размерами, что позволяло привести строящийся объект в соответствие с исходным модулем – размерами татами (циновок). Размеры такого модуля были согласованы с размерами взрослого человека высокого роста. Отсюда понятна японская традиция характеризовать площадь помещения в количестве татами (комната в три татами, в десять татами и т.д.). Модуль – татами служил также для определения размеров дверных проемов (один и более татами поставленных вертикально) и ряда других элементов здания (рис. 23).

4 – Система счисления «пяти мер». В Китае за исходную величину (единицу) этой системы мер бралось расстояние между двумя узлами бамбукового шеста, который при использовании его в качестве стрелы издавал определенный звуковой тон (рис. 24).

5 – Автомобильная промышленность. Другим важным направлением фактической стандартизации следует считать деятельность по взаимозаменяемости, совместимости деталей, узлов, агрегатов и т.д. В первую очередь по совместимости присоединительных и посадочных размеров, расчету допусков и посадок, которые в дальнейшем официально стандартизируются и фиксируются в стандартах, а затем по конструктивной и функциональной совместимости и т.д. Например, проведенная работа по достижению взаимозаменяемости основных узлов и деталей автомобилей позволила фирме Форда в США в первой четверти XX века занять лидирующее положение не только в сфере производства изделий, но и, что

самое главное, в сфере их потребления и сервиса. Любую деталь или узел автомашин, которые были унифицированы, можно было легко заменить, отремонтировать или приобрести отдельно и т.п. (рис. 25).

6 – Московский собор Покрова (Василия Блаженного) сложен из кирпичей 18 типов. Необходимо было остановить конструктивно расплывшуюся номенклатуру одних и тех же типов изделий, сократить их число до практически необходимого минимума. Но для этого нужно было выработать соответствующие единые правила и нормы конструирования и изготовления промышленных изделий. Именно здесь появилась потребность в унификации (рациональном сокращении неоправданного разнообразия видов, типов и размеров элементов). Унификация постепенно расширяет сферу своих объектов и распространяется на узлы, механизмы, изделия и их технические и функциональные комплексы, методы исполнения работ и т.д. Наконец, унификация достигает такого уровня, когда функционально разные изделия конструируются из одних и тех же унифицированных элементов. Таким образом, возникает качественно новая форма – метод агрегатирования (рис. 26).

1.2.2 Современная трактовка унификации и агрегатирования. Модульное проектирование

Основная задача унификации и стандартизации состоит в сокращении номенклатуры изделий в пределах, необходимых для удовлетворения общественных потребностей. Для этого стандартизация разрабатывает свои методы и средства, вплоть до нормативного ограничения. Такими основными методами являются унификация и агрегатирование.

Унификация в полном виде как метод стандартизации опирается на три вида деятельности:

- сокращение (симплификацию);
- заимствование (рациональный перенос во вновь создаваемую конструкцию апробированных в производстве и эксплуатации самых прогрессивных конструктивных и технологических решений узлов и деталей);
- типизацию (разработку типовых решений для применения при создании новых изделий, процессов или проведения соответствующих работ).

Основной принцип унификации – повышение разнообразия систем при минимуме унифицированных элементов. Такое определение вписывается в категорию «элемент–система», где элемент понимается как часть целого, не подлежащая дальнейшему членению, а система – как совокупность этих элементов, взаимосвязанных между собой и образующих некоторое целостное единство. Отсюда и другое определение унификации как «сокращения разнообразия элементов без сокращения разнообразия систем или ситуаций, в которых они применяются».

Что касается агрегатирования, то оно определяется в связи с процессом унификации и применения типовых решений – как «...метод проектирования изделий, разнообразных по назначению, из ограниченного количества элементов многократного использования (агрегатов) путем изменения характера соединений и пространственного сочетания этих элементов».

Суть унификации – минимум составляющих систему элементов и формирование из них максимального числа множеств этих элементов.

Из вышесказанного мы легко переходим к широко распространенному в проектной и производственной практике методу «модульное проектирование».

Модульное проектирование. Слово «модуль» означает меру. Модуль – мера в виде линейного, плоскостного или объемного размера и с фиксированными геометрическими размерами. Эти размеры – из размерного модульного ряда.

Концепция под модульным проектированием понимает создание финальных изделий из унифицированных составных частей (элементов), совместимых как по размерам, так и по другим функциональным параметрам. При этом модулями называются уже сами унифицированные составные элементы: агрегаты, узлы, секции, блоки и др.

1.2.3 Специфика дизайн-проектирования в условиях унификации и агрегатирования. Унификация с точки зрения эстетики дизайна

Дизайн относится к сугубо художественной деятельности. А это значит, что уже не внешние формы отдельных вещей, а внешняя форма предметного мира становится объектом его интересов и действий. Совокупность элементов, их определенный «порядок» может производить на нас тем большее положительное впечатление, чем более удалось гармонизировать эти элементы. «Принцип порядка» является общим и для стандартизации, и для формообразования.

Дизайн-проектирование – как специфическое проектирование, которое ориентируется не просто на создание материальных объектов, но и на культурные идеалы и ценности, ставит задачу гуманизации и упорядочения предметного мира. Поэтому, совершенно меняется и отношение дизайнера к стандартизации и ее принципам и методам.

Дизайн начинает выполнять функции стандартизации, а именно – управление качеством, упорядочением и гармоничным развертыванием предметного мира, целесообразной кооперацией разных сфер производственной деятельности людей и т.д.

Превращение методов стандартизации в дизайнерские проектные средства формообразования. Этим, на наш взгляд, объясняется близость их интересов [5].

1.3 ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННАЯ СРЕДА

1.3.1 Архитектурная среда. Предметно-пространственная среда. Семантика среды

Непосредственным объектом дизайн-проектирования является «среда». Здесь важно провести типологию среды, определить ее виды, дать им определения и выявить их особенности. Всю среду мы условно делим на архитектурную и предметно-пространственную.

Среда – окружение чего-либо (кого-либо), совокупность пространств, вещей, красок, элементов ландшафта, природных или физических условий, среди которых находится данный предмет, личность и т.д.

В дизайне среда распадается на ряд взаимосвязанных структур (пространственная среда, предметная, световая, цветовая и т.д.), обладающих собственными законами построения и проектирования, своими сферами проектно-творческой и профессиональной деятельности. При этом, как правило, восприятие данного объекта или явления, его образ существенно зависят от средового окружения, воздействуя на зрителя (потребителя) по законам вписывания в среду, ее визуальный, деятельностный, психологический и т.п. контекст. Синтезу названных структур в единое целое посвящен дизайн среды (средовой подход в проектировании), причем само понятие среды приобретает новое содержание, предполагающее включенность, действенную роль потребителя в работе средовой ситуации.

Понимание термина среда как единства материально-пространственных условий осуществления какого-либо процесса, явления, события и особенностей самого этого явления сформировалось в 1960-е годы, вместе с появлением средо-

вого подхода, декларирующего комплексность, взаимодействие существования и развития человека и его окружения, создаваемого им в результате его деятельности. Таким образом в содержании этого понятия различаются три слагаемых:

- пространственная среда – феномен природного или искусственного происхождения с соответствующими физическими – температура, влажность и т.п. особенностями;

- предметная среда – вещное, предметное наполнение этого пространства (оборудование, инженерное и технологическое оснащение с его утилитарно-функциональными, пластическими, фактурными и прочими зрительными характеристиками);

- функциональная среда – то явление, действие, процесс, для которого создана или сложилась данная среда.

Воспринимаются эти три стороны среды только совместно, в процессе взаимодействия, что отражается на закономерностях и приемах ее дизайнерского формирования. С позиций человека, человеческого общества среда есть особое утилитарно-психологическое состояние архитектурного пространства, где в едином, целостном качестве слиты ощущения комфортности, красоты, надежности, приспособленности к функциональной деятельности. Она «встречает» конкретные запросы человека, группы, коллектива, общества, их надежды на благоприятное окружение, доступность информации и т.д. за счет соответствующего устройства и сочетания материально-пространственных, предметных, физических и других структур и является, наряду с такими понятиями художественного проектирования, как творчество и образ, одной из фундаментальных категорий дизайна. Многогранность этого понятия концептуальна: его можно рассмотреть с позиций структуры (пространство, наполнение, визуальная организация, идейно-образное содержание), с точки зрения функционального назначения (производственная, жилая, рекреационная, среда общественных зданий и сооружений), уровня потребления (открытые пространства, городская среда, интерьеры). Но для проектировщика (архитектора, дизайнера, художника, инженера) все это богатство представлений о среде всегда материализовано в так или иначе вычлененные из общей ткани нашего окружения конкретные предметно-пространственные образования: фрагменты среды (средовые объекты), которые, в свою очередь, могут составлять средовые системы различного ранга, рода и степени сложности.

Архитектурная среда – пространственная ситуация, проработанная с позиций зодчества, с учетом производимого эмоционально-художественного впечатления, с помощью специфических средств архитектуры (тектоника, композиция, специальные приемы пластической детализации и т.д.) (рис. 27).

Основные средства формирования архитектурной среды – объемно-пространственные элементы архитектурной композиции, их конструктивные решения и декор, главная цель – появление художественного (архитектурного) образа, отражающего представления зодчего о смысле жизни, ее месте в мироздании, о задачах функционирования архитектурной среды.

Внедрение в данную архитектурную среду дизайнерского наполнения при формировании конечных параметров среды представляет собой самостоятельную задачу и может как поддерживать направленность архитектурной работы, так и противоречить ей, вплоть до полного игнорирования первоначальной архитектурной основы.

Предметно-пространственная среда (man-made environment – англ.) – непосредственное окружение потребителя среды, совокупность природных и искусственных средовых пространств и их вещного наполнения, находящаяся в по-

стоянном взаимодействии с человеком и его запросами. Тем самым с позиции средового подхода предметно-пространственная среда фактически включает в число своих компонентов процессы и обстоятельства жизнедеятельности и обитания использующего среду человека (рис. 28).

Целенаправленная организация предметно-пространственной среды для оптимального обеспечения условий жизни и деятельности человека и общества – кардинальная задача архитектурно-дизайнерской деятельности. Среда и ее элементы (пространство, предметная среда, техническое и инженерное оборудование, социокультурное состояние и пр.) составляют объект этой деятельности, а формирование (изучение, проектирование и реализация) – ее предмет. Двойственность материальной структуры предметно-пространственной среды (пространство + предметная масса) преобразуется в целостность тем, что обе ее стороны, каждая по своему, обслуживают одну сущность – жизненный процесс. Однако с позиций работы со средой (от анализа до проектирования) ее двойная природа имеет много следствий. Главная особенность «бытия» предметно-пространственной среды – взаимодействие с субъектом ее потребления, из чего следуют:

- принципиальная динамичность как ее отдельных составляющих или параметров, так и системы в целом, поскольку потребитель в процессе своей деятельности обустроивает, деформирует среду в соответствии со своими постоянно действующими или сиюминутными потребностями. Это чрезвычайно осложняет работу дизайнеров – им приходится отвечать не только на сегодняшние запросы потребителей, но и представлять изменения этих запросов в перспективе, закладывая в строение среды механизмы ее приспособления к новым задачам. При этом пространственная основа оказывается более консервативной и устойчивой частью среды, чем ее наполнение, которое много подвижнее и лучше отвечает приспособительным целям;

- «субъективность», вариантность структурных представлений предметно-пространственной среды и ее построение определяются тем, кто именно выступает потребителем среды (индивидуум или социальная общность), какие процессы здесь осуществляются (городская, сельская или производственная деятельность и т.д.). Рассматривает эти вопросы специальный раздел теории дизайна – типология видов и форм среды.

При этом иерархия структурно-типологических связей всегда относительна и имеет смысл только в пределах данной проектной или аналитической конструкции, но трансформируется в других обстоятельствах. Так, в принципе невозможно отнести, скажем, пространство к доминирующей структуре среды – в зависимости от этапа ее развития, социальных условий и т.д. эту роль могут играть принципы организации системы в целом, технологическое оснащение, специальное обучение потребителя и другие «внепространственные» составляющие.

Семантика среды – специфическая функция среды как внеязыкового культурного текста, обладающего информационной, просветительной ролью и являющегося элементом культуры и свидетельством истории.

В последние годы изучение семантических аспектов среды стало одним из центральных разделов теории дизайна, исследующей проблемы культурной сущности и значения предметно-пространственных форм, смысловой структуры и места объектов, элементов среды в общем культурном контексте.

Применение общей теории знаков – семиотики – придало исследованию семантических проблем среды новый импульс. Исследователями изучается само существо и происхождение знаков, носителем которых является среда, а также сущность и происхождение информации, переданной посредством этих знаков.

В таких работах прослеживается стремление строго и с учетом специфики связать объекты и явления предметно-пространственной среды с понятиями семантики. Одним из способов соотнесения реальности архитектурных и дизайнерских объектов в понятиях пространства и среды с вербальной реакцией наблюдателя стал метод «семантического дифференциала», при котором фиксируются оценки наблюдателя по ряду предложенных ему бинарных оппозиций.

Одно из важных направлений изучения семантики среды – выявление стихийного символизма форм предметного окружения, складывающегося в процессах функционирования современной культуры. В этом направлении работал американский архитектор Р. Вентури (рис. 29), который совместно с Д. Скотт-Браун и Д. Изентуром опубликовал книги «Уроки Лас-Вегаса» (1972) и «Уроки Левиттауна» (1971). В первой исследована коммерческая символика «главной улицы» американского города; во второй – символы социальной принадлежности и самоутверждения, которые вносят в жилую среду обитатели «субурбии», разрастающейся вокруг крупных городов США. Наблюдения Р. Вентури и его соавторов имели прямое влияние на развитие постмодернизма в архитектуре и дизайне [8].

1.3.2 Синтез и ансамбль в дизайне. Монументализация среды. Монументально-декоративные средства в дизайне среды

Синтез (synthesis – греч.) в дизайне – процесс мысленного или процедурного упорядочения проектных сведений, отобранных при дизайнерском анализе, и сведение их в единое целое – проектный образ. Синтез в дизайне – важное звено решения дизайнерской задачи, т.к. он определяет выдвижение концепции проектных работ, составление дизайн-программы или выбор направления проектирования. Методы и принципы синтеза в дизайне носят либо системный характер (морфологические, комбинаторные, визуальный – составление таблиц, диаграмм, схем, набросков, конкретизирующих эти идеи. Как правило, выбор методов и принципов синтеза в дизайне связан с выбранными проектировщиком методами предпроектного анализа, но в работе дизайнера они редко встречаются в чистом виде, чаще так или иначе комбинируются.

Ансамбль (от фр. ensemble – вместе) в дизайне – взаимная художественная и прагматическая согласованность, эстетическая целостность комплекса относительно самостоятельных произведений дизайнерского искусства, образующих разного рода функционально-эстетические сочетания (посудный сервиз, набор инструментов, семейство стаканов, коллекция одежды и пр.) (рис. 30), где они дополняют друг друга и в практическом плане, и в эстетическом отношении. Двойная природа дизайна – художественно-образная и утилитарно-практическая – предопределяет две группы факторов формирования дизайнерских ансамблей: в соответствии с их назначением и с целью собирания разнородных элементов в визуальную систему. Для этого используются специфические дизайнерские средства и приемы: композиционно ориентированное формообразование, общая цветовая гамма, единая стилистика и т.п., с одной стороны, и общие для разных изделий материалы и приемы конструирования – с другой. Каждому виду дизайна, как правило, отвечает свой набор приемов формирования ансамбля. В графическом дизайне это, прежде всего, композиция пятен, шрифтов и других изображений на плоскости, в промышленном – использование близких характеристик объемной формы, одинаковых типов фактур, в средовом дизайне – приложение законов пространственной композиции к архитектурным и предметным составляющим средового целого.

Специфическая черта современных дизайнерских ансамблей – предельное расширение палитры допустимых декоративно-художественных средств при мак-

симальной унификации функциональных и конструктивных элементов, дающей возможность их многовариантного комбинирования для получения новых оригинальных ансамблевых решений.

Монуменализация среды – стремление придать средовым объектам монументальный (величественный, серьезный, основательный) характер, подчеркивающий значимость объекта в жизни человека и общества (правительственные учреждения, банки, мемориальные ансамбли и пр.) (рис. 31).

Монуменальность – одна из категорий оценки произведений искусства, соответствующая объектам, производящим впечатление величиной и мощностью, глубоким по содержанию. Это субъективная эмоционально-образная дефиниция, относящая произведение к «монументальному» полюсу шкалы оценок, противоположному произведениям «камерным», «интимным», развлекательным.

Термин «монументальность» широко употребляется при описании архитектурных и средовых объектов: «монументальный фасад», «монументальные пропорции» и пр. Богатый набор средств монументальности представлен в истории архитектуры и искусства: крупный, значительный масштаб, массивность, простота форм, симметрия, статичность, величественные пропорции, ясная, спокойная композиция, подчеркнутая тектоничность, материальность и т.д.

В процессе исторического развития совокупность качеств монументальности архитектурных, средовых произведений меняется, пополняется новыми. Технический прогресс, общекультурное развитие находят свое отражение в современных монументальных произведениях, прививая им качества, прежде несвойственные монументальности: динамичность, асимметричность, атектоничность, сложная, супрематическая композиция. Иначе говоря, трактовка понятия монументальности в теории и практике искусства меняется, расширяются границы ее понимания и возможности применения. И теперь к произведениям, обладающим качествами монументальности, часто относят сложные промышленные комплексы, крупные инженерные сооружения (мосты, тоннели, плотины), производственные и научно-исследовательские установки (крекинги, радиотелескопы и пр.).

В произведении средового искусства степень монументальности целого является результатом совпадения проявлений этого свойства в архитектурно-пространственной ситуации и в характере сосредоточенной здесь деятельности и ее вещного оформления.

Однако проблема оценки соответствия монументальности среды и монументальности ее элементов (компонентов) пока решается интуитивно, эмпирически и ждет своего исследования.

Монуменально-декоративные средства в дизайне среды – система произведений скульптуры, живописи, пластики, приемов и форм, взятых из сферы изобразительного искусства, для формирования визуальных качеств и композиции среды. Традиционно к монументально-декоративным средствам относят крупные памятники монументы (скульптурные композиции, обелиски, стелы), подчиняющие себе пространственную ситуацию средового комплекса; рядовые скульптуры, росписи, витражи, объемные и цветочные декоративные пластические панно и решения, выполняющие роль акцентов в художественной структуре; орнаментальные лепные и цветные украшения, повышающие выразительность плоскостей ограждений, деталей фасадов и интерьеров, в том числе архитектурные детали (лепнина карнизов, капители и пр.). Все эти монументально-декоративные средства формируют стабильные художественные качества средовых объектов, усиливая изначальную пространственную композиционную идею (рис. 32).

Особую категорию средств художественной организации среды составляет разного рода временное убранство – цветные транспаранты, лозунги, объемные установки (арки, колонны), гирлянды, ленты, плакаты и прочее, создающие нужную атмосферу при «нештатном» использовании данного места (во время праздников, ритуальных торжеств и т.д.).

Исторически сложились довольно устойчивые формы применения монументально-декоративных средств отдельно стоящих объектов, скульптурные или живописные заполнения фронтонов, роспись стен, орнаментация тяг, порталов и др., – как правило, следующих принципам архитектурной организации средового пространства. При этом, по определению, монументально-декоративные средства выполняют либо задачи монументализации среды, придания ей торжественного, «значительного» образа, либо повышения декоративных качеств, яркости, цветности, свободы, разнообразия ощущений. Причем обе эти роли могут выполнять как орнаментально-абстрактные художественные построения, так и фигуративные изображения, несущие «описательную» информацию.

В последние годы в связи с расширением палитры художественных средств изобразительного искусства (появление кино-и телепроекции, газосветных установок, кинетических скульптурных композиций, суперграфики и др.), преобладанием произведений с нефигуративным содержанием, включением в орбиту художественного освоения визуальной среды декоративных свойств объектов, не несущих самостоятельной идейно-образной информации, эпоха подчинения монументально-декоративных средств архитектуре ушла в прошлое (рис. 33).

Теперь монументально-декоративные средства часто образуют собственную пространственную композицию, отличную от архитектурной основы, усложняя архитектурно-дизайнерскую конструкцию среды. Нередки варианты нарочитого разрушения тектонической логики средовой системы («сбивка масштаба» и масштабных шкал, замена образных ценностей ориентационными, «выпячивание» второстепенного в композиции на первый план, разрушение конструктивных схем и канонов и пр.). Во всех этих случаях монументально-декоративные средства начинают играть в среде совершенно новую роль – они выступают в качестве своеобразных «учителей жизни», прививающих зрителю, потребителю среды новые нормы поведения, провозглашая новые культурные установки, разрушая ценности и стереотипы традиционных форм образа жизни и утверждая идущие им на смену.

Разумеется, этот процесс не связан только с монументально-декоративными средствами, он отражает (через систему монументально-декоративных подходов) приход в общество нового понимания смысла жизни, нового мироощущения, свойственного современному этапу истории. И монументально-декоративные средства как составляющие среды наиболее близкие к искусству как форме общественного сознания, раскрывают это явление наиболее полно.

В этих условиях очень часты случаи необычного соединения монументально-декоративных средств и других средств формирования среды: ограждения пространства рассматриваются как живописное панно или пластическая композиция, бытовые вещи, мебель гипертрофируются, «вырастая» до символической скульптуры, опоры фонарей оказываются стволами пальм или покрытыми рельефом стелами, красочное, все время меняющееся информационное табло заменяет роспись, причудливая гроздь открытых лифтов становится движущейся скульптурой в гостиничном атриуме и т.д.

Таким образом, привычные для прошлого приемы использования и проектирования монументально-декоративные средства в средовых ситуациях стали лишь малой частью современных способов их художественного освоения, и эта

новая система работы с монументально-декоративными средствами в предметно-пространственных средовых композициях еще ждет специального изучения и обобщения [8].

1.3.3 Образ среды и визуальное восприятие среды

Образ среды – конкретное представление о средовом объекте, закрепленное в сознании его характерными чертами и визуальными впечатлениями, передающими эмоционально-эстетическое, духовное содержание этого объекта; комплексное эмоционально-художественное впечатление от среды.

Образ среды можно представить как основную категорию восприятия и художественного осмысления окружающего нас мира, в контексте понятия «среда» неразрывно связанная со свойствами ее слагаемых (пространственный и предметный комплексы, единство процессов жизнедеятельности и их отношений с человеком, потребителем среды), синтезирующая впечатления от каждого из них в общее идейно-чувственное представление.

Образ среды может складываться стихийно, в результате случайного взаимодействия спонтанно действующих факторов и материально-пространственных условий, может «программироваться» целенаправленно, в процессе работы специалиста (архитектора, дизайнера, художника). Восприятие образа среды разными людьми и слоями общества происходит индивидуально, но обязательно на базе определенного, общего для всех содержательного начала, что делает образ среды наиболее значимых произведений архитектурно-дизайнерского искусства достоянием и ценностью общечеловеческой культуры.

Различают четыре уровня содержания и освоения образного начала в среде:

- реальное зрительное представление об объекте, его индивидуальных особенностях и свойствах;
- осознание принадлежности средового объекта общезначимым функционально-художественным стереотипом среды (жилая, производственная, историческая и т.п.);
- внедрение в «родовые» характеристики облика средового объекта индивидуальных оттенков и эмоциональных ощущений (торжественность, деловитость и пр.);
- появление в образных характеристиках яркого «личного» художественного и идейного содержания, преобразующего средовую систему в признанное произведение искусства.

Формирует образ среды в процессе проектной работы, с одной стороны, система определенных художественных средств и приемов их организации (композиция и гармонизация предметно-пространственного комплекса и образующих его функциональных явлений), с другой – нарушение композиционных и функциональных канонов, появление новых форм и структур как в содержании среды, так и в принципах ее овеществления и визуализации. Таким образом, формирование новых художественных разновидностей образа среды есть одновременно и процесс социального и материально-технического развития общества, и результат поиска и развития его художественной культуры, отраженные в объективных и субъективных закономерностях и возможностях средового проектирования. Этим объясняется многообразие вариантов содержания и формы образа в средовых объектах и системах и непрерывная смена этих форм, накопление новых образных ценностей в нашей истории и повседневной жизни.

Визуальная среда – особая форма восприятия целостной предметно-пространственной ситуации только с помощью зрительных ощущений; зритель-

ный слепок с комплекса функционально-пространственных реалий, составляющих содержание среды.

Визуальная среда, будучи лишь частью среды в целом, дает о ней потребителю максимально полную информацию и, в конечном счете, является венцом творческих усилий средового дизайна (визуализация объекта), критерием качества результатов проектирования, что позволяет переводить утилитарно-практические средовые построения в ранг одного из видов изобразительного (архитектурно-дизайнерского) искусства.

В профессиональном плане визуальная среда – совокупность зрительных образов, порожденных предметно-пространственной ситуацией в процессе ее существования и развития, своеобразный «бассейн восприятия», в который погружен всякий потребитель среды; объект целенаправленной художественной организации при архитектурно-дизайнерском проектировании.

Структура визуальной среды, в принципе, повторяя конструкцию собственно среды (зрительные образы пространственной основы, предметного наполнения, воспринимаемые как «изображения», картины функциональных процессов), образует как бы самоценное объемно-пространственное, пластическое, свето-цветовое целое, подчиняющееся собственным законам проектной интерпретации (композиция, гармонизация, контрастное или нюансное сопоставление, колористическое согласование, режиссура кинетических эффектов и т.д.).

Как и в любом явлении искусства, художественное понимание визуальной среды во многом определяется личными особенностями зрителя (уровень культуры, национальные традиции, целевая установка в момент восприятия), но в гораздо большей степени, чем в произведениях «чистых» видов искусства (живопись, скульптура, кино и т.д.), ибо среда обслуживает чаще всего практические запросы человека и общества, что накладывает мощнейший отпечаток «утилитарности», прагматичности на цели и результаты ее восприятия. Часто элементы визуальной среды проектируются как бы независимо от пространственной основы (регулировка пешеходно-транспортного движения, торговая информация), с привлечением современной техники (кинопроекция, телеэкраны, компьютерное управление, мощные светоустановки) на основе специальных сценарных решений (театрализация исторической среды, сценарий праздника). Важным элементом современной визуальной среды в городе являются «граничные» формы графического дизайна (суперграфика, градостроительная колористика, шрифтовой дизайн) и изобразительная культура ландшафтного дизайна (учет сезонного изменения цвета и формы зеленых насаждений, работа с водными устройствами) (рис. 34).

В последние годы в некоторых дизайнерских проектах вера во всемогущество возможностей новейшей видео-и аудиотехники породила особую футурологическую концепцию понимания визуальной среды, получившую название «виртуальная реальность», когда «окружение» человека, специально изолированного от контактов с внешним миром, существует только на телеэкране и в наушниках и развивается по собственному, не связанному с действительным состоянием дел, сценарию. Эта крайняя форма представления о визуальной среде экспериментально раскрывает потенциальные пределы дизайнерского к ней отношения.

Восприятие среды – многоаспектное освоение, осознание визуальных и потребительских качеств средовых образований. Восприятие среды представляет собой процесс особого типа, сочетающий «одномоментное» целостное знакомство со средой в ее наиболее ярких проявлениях и развернутое во времени выборочное ознакомление с ее отдельными чертами и характеристиками.

Восприятие среды складывается из:

- эмоционально-чувственного восприятия (с помощью зрения, слуха и др. чувств);

- утилитарно-практического потребления предоставляемых средой товаров, услуг, информации, впечатлений и т.д.;

- непосредственного участия в происходящих в среде деятельностных процессах;

- комплексной оценки суммарного ощущения от состояния и качества среды, реализации оценки в параметрах поведения средовой системы.

Осознание качества средовой предметно-пространственной системы зависит от всех перечисленных факторов, однако реальная их роль во многом определяется:

- уровнем образования, культуры, национальными традициями реципиента;
- поведенческой установкой потребителя среды (условно различаются ролевые ситуации «покупателя», заинтересованного прежде всего в получении товара, деловой информации и т.д., «туриста», специально посетившего данное место с познавательными целями, без утилитарно-практических нужд, и «транзитника», попавшего сюда относительно случайно и незаинтересованного в знакомстве с этим местом);

- степенью участия в средовой деятельности – от активной вовлеченности в процессы до пассивного их созерцания;

- яркостью, точностью, ясностью средового архитектурно-дизайнерского решения, позволяющего свободно ориентироваться в средовой ситуации, осознать ее функциональные и визуальные ценности;

- уровнем комфортности и степенью гармоничности общего состояния среды, поддерживающих соответствующее эмоционально-образное ощущение от средового комплекса.

Из сказанного следует:

- каждое из этих условий формируется и действует практически независимо от остальных, что исключает возможность их строгой иерархии при учете в проектировании, – доминантность того или иного условия определяется проектировщиком самостоятельно, в зависимости от проектной задачи;

- восприятие среды может происходить на разных уровнях и с разных позиций (целое, фрагмент, деталь, архитектура, процесс и т.д.), что превращает каждый из этих уровней и явлений в специфический объект композиционного творчества;

- восприятие среды в равной степени зависит как от ее функциональной разработки, так и от художественного решения, что делает среду совершенно особой сферой художественного творчества, а дизайн среды – самостоятельным видом искусства.

Следует помнить, что восприятие среды, в принципе, есть «обратная» сторона процессов и форм воздействия средовых ситуаций на человека, поэтому в общем виде прогноз характеристик их восприятия означает проектное осмысление роли тех или иных составляющих среды в комплексе ее воздействий на потребителя.

Другим очень важным фактором является зрительное восприятие среды. Зрительное восприятие среды – основная форма получения и осознания эмоционально-образных впечатлений от средовых объектов и систем. По мнению психологов, подавляющее большинство информации об окружающем нас мире мы получаем в виде зрительных ощущений, образующих в нашем сознании относительно объективную картину этого окружения – визуальную среду. Для архитектора-дизайнера эта форма восприятия – важнейшая, овладение ее механизмами

составляет часть его профессионального мастерства, она является основным инструментом его работы над образом среды.

Облик среды составляется из бесконечного ряда воспринятых мозгом сигналов-изображений, все многообразие которых сводится в конечном счете к сообщению об объемах и плоскостях либо символизирующих границы средового пространства, либо находящихся внутри него. Зрительные представления об облике среды комбинируются в следующие условные стереотипы: фронтальные картины, объемные построения, глубинные построения и панорамы (силуэт). Основой этих представлений является комплекс физически существующих компонентов среды, образующих вертикальные и горизонтальные границы пространства (ограждения и планшет) и его заполнение.

Зрительные образы среды различаются в зависимости от условий, в которых находится наблюдатель. Для неподвижного зрителя облик среды составляется из серии накладывающихся друг на друга изображений всего, что находится вокруг, образующих «круговую панораму» окружающего пространства со всеми его подробностями, причем происходит это практически моментально. Полученные неподвижным наблюдателем пространственные образы среды разделяются на локальные (целостные, относительно компактные «бассейны восприятия», охватывающие зрителя со всех сторон) и линейные «коридоры восприятия», когда серия воспринимаемых изображений расположена перпендикулярно к одной оси и считается последовательно «вдоль» нее.

Человек может при этом, «настраивая» глаз, видеть или дальние планы (границы) пространства, или близкие к нему элементы, что позволяет при необходимости прибегать либо к цельным, нераздельным приемам визуальной организации среды, либо к их «кулисным» вариантам. Причем особенности человеческого зрения таковы, что эти ощущения практически не зависят от положения наблюдателя в пространстве, если его скорость не превышает 5–10 км/ч.

Зритель, перемещающийся в пространстве с большей скоростью, по сути дела видит его по «линейному» принципу – вдоль оси движения, не успевая понять картины ближних планов, но относительно долго осваивая периферию своего пространственного «русла». Поэтому современные исследователи специально выделяют «автомобильное» восприятие среды, при котором происходят различного рода объективные деформации пространственных впечатлений: общее целостное пространство площади, которую пересекает экипаж, видится его пассажирам неполно – фрагментами, расстояния вдоль оси движения кажутся значительно короче реальных, исчезает целостность видения пути, который распадается на цепь независимых друг от друга отрезков, чрезвычайно важных для замыкания перспектив.

Во многих ситуациях глаз прежде всего схватывает их общее состояние, ощущение, затем, при повторном восприятии, главные впечатления (наиболее заметные, доминантные компоненты среды), затем – детали. Происходит это независимо от того, что является первопричиной полученной зрительной информации – пространственные «архитектурные» границы средового объекта, или его предметное наполнение, образующее собственную объемно-пространственную структуру, или объемно-колористическая композиция в целом. Мощностность, напряженность, доминантность зрительных впечатлений от тех или иных компонентов среды, их взаимодействия составляют основу для формирования ее композиции, а сравнение их размерных характеристик – базу ощущений масштаба и масштабности среды [30].

1.3.4 Композиция в дизайне среды и гармонизация облика среды

Основная задача дизайна среды – это создание нового уровня эстетического понимания и проектирования процессов деятельности человека и общества и при этом большую роль играет композиция.

Композиция в дизайне среды – целенаправленная художественная организация предметно-пространственной средовой системы, задачей которой является создание определенного, задуманного автором эмоционально-художественного эффекта, согласующегося с функциональной основой системы за счет визуального соподчинения ее компонентов и деталей. Слово «композиция» происходит от латинского «compositia» – составление, сложение, соединение частей, приведение их в порядок. В технической эстетике, теории дизайна оно подразумевает не просто некий порядок в пределах группы предметов в пространстве, а такое сочетание, которое формирует у зрителя заранее предусмотренный проектировщиком эмоциональный отклик. Подбор слагаемых среды, их характеристик, приемов взаимодействия обуславливаются художественно, через ожидаемые впечатления, которые в принципе могут быть строго и сознательно рассчитаны.

Реализуется композиция в дизайне среды композиционной структурой, закрепляющей эмоционально-эстетические взаимоотношения между всеми компонентами среды. Считается, что при всем многообразии закономерностей, которые могут быть положены в основу композиции, в ней всегда существует некое господствующее начало, которое воплощает основное содержание целого и потому назначает составляющим среды их «композиционное» место. Различают следующие их разновидности: доминанты, акценты, фон.

Доминанты – господствующие компоненты данного средового ансамбля, контрастно и заметно выделяющиеся большинством своих параметров – от функциональной значимости до размеров, пластики, цвета и т.д. Все это обязательно сосредотачивает на доминантном объекте внимание зрителя, концентрирует в нем образно-эмоциональное содержание средовой системы в наиболее сильной форме.

Акценты выделяются среди других деталей среды за счет особого решения своих отдельных характеристик, как правило, дополняющих содержание и художественный смысл доминирующего начала.

Фон – основная масса образующих среду зрительных компонентов, которая создает в целом усредненное представление о ее свойствах.

Практически это означает, что в композиционной структуре как бы уравновешиваются, взаимодействуют два начала – активное, напряженное, ярко выраженное «содержание» данной структуры, воплотившееся в доминантных и акцентных формах, и окружающее «вмещающее» их, почти противопоставленное им «содержание» остального мира, «обнимающего» и оттеняющего индивидуальный смысл композиции. Именно это ощущение «противопоставления–равновесия» и составляет стержень, магнетизм, суть любой композиционной конструкции, определяет ее напряженность, силу и характер воздействия на зрителя.

Но среда, по определению, есть единство пространства, наполнения и функции, т.е. состоит из сфер: а) не существующих друг без друга; б) имеющих принципиально разное содержание, материально-физическое воплощение и средства взаимодействия со зрителем. Таким образом, композиция в дизайне среды осуществляется на основе синтеза трех почти самостоятельных структур, каждая со своей спецификой формирования:

- «архитектурная» (пространственная) часть композиции в дизайне среды – проблема относительно разработанная;
- «дизайнерская» часть (предметное наполнение), если представить ее как

подвижную, образующую собственное «пространство» систему зрительных впечатлений со своими доминантами и фоновыми построениями – носят в данном случае непринципиальный характер;

- «процессуальная композиция» (гораздо менее разработана) – эстетическое взаимодействие в данном пространстве принадлежащих ему форм средовой деятельности.

Хотя в каждой из них есть свои эмоциональные взлеты и провалы, противоречия (в уровне комфортности, эффективности процесса и пр.), которые поддаются не только художественному осмыслению и нужной дизайнеру коррекции, но и специальной организации во времени и пространстве (сценарий последовательности действий, их длительности, расчет насыщенности техническими средствами и т.д.). Пока что этой областью средового творчества почти монополично владеют узкие специалисты – технологи, инженеры, социологи. Но представляется, что именно здесь, на уровне нового эстетического понимания и проектирования процессов деятельности человека и общества, лежит смысловой центр будущих достижений композиции в дизайне среды. Так как изначально функция, процесс, т.е. структурное содержание образа жизни, определяет формы их организации, в том числе предметной и пространственной, что, конечно, несколько не умаляет собственной композиционной роли первых двух слагаемых из общей триады «пространство–предметное наполнение–процесс», которые всегда существенно видоизменяют суть и формы третьего по законам обратной связи.

Таким образом, многофакторность формирования композиции в дизайне среды, многоликость ее слагаемых, в известной мере непредсказуемость результатов (порожденная принципиальной устремленностью любого дизайнера к новизне вообще и в области функционального проектирования, где этот потенциал особенно велик, в частности), а главное – внешняя «несовместимость» содержания и формы ее исходных частей – есть специфическая черта именно средовых структур.

Это обстоятельство вносит свои коррективы в традиционную технологию композиционного поиска. Появилась особая стадия проектной работы – составление дизайн-концепции, которая завершает углубленное изучение проектной ситуации (предпроектный анализ) и формулирует его выводы в виде концептуальной установки – будущего проектного решения.

Следует, однако, помнить, что композиция в дизайне среды – лишь одна из сторон формирования художественных качеств средового объекта или системы. Она как бы навязывает среде творческую волю, личное мнение автора проекта, устанавливает основные взаимоотношения функциональных и визуальных слагаемых среды, фиксируя тем самым свое понимание образного содержания объекта. Но в реальности эти представления далеко не всегда вступают в отношения полной поддержки и согласия, что требует в проекте использования особого инструмента художественной обработки средового «материала» – гармонизации форм и процессов.

Гармонизация облика среды – приведение разнородных впечатлений от отдельных составляющих среды в непротиворечивую согласованную систему на основе коррекции, дополнения части их параметров и свойств, подчиненных общему композиционному замыслу средового образования.

В принципе, композиция и гармонизация – две стороны общего процесса художественной организации средового объекта. Но вторая помогает первой, выявляя в облике и содержании слагаемых среды те черты, которые отвечают композиционной идее, гасит противоречащие проявления, синтезируя объект проектирования в гармоничное целое.

Гармоничность реализуется при соблюдении следующих пяти признаков формирования целостности художественного объекта (по П. Ганзену):

- повторяемость свойств целого в его частях;
- соподчинение частей в целом;
- соразмерность частей в целом;
- уравновешенность частей целого.

Эти принципы синтезируются в завершающем перечислении принципе единства визуальной организации объекта, включающем повторяемость как единство целого по ведущему признаку, соподчиненность как единство связей, уравновешенность как единство противоположностей и т.д. Эти принципы составляют своеобразный набор критериев гармоничной организации среды, однако их безусловное использование ограничено принципиальными различиями сущности составляющих средовой композиции – пространства, предметного наполнения и процессов деятельности.

Во-первых, существует своя специфика приемов «гармонизации» функциональных процессов, где главное – «сценарный подход» к организации и технологии деятельности, выявление тех характеристик, которые способствуют удовлетворению интересов и желаний человека.

Во-вторых, гармонизация предметного наполнения далеко не полностью подчиняется названным принципам. Оно настолько разнородно, что, например, теряют точность положения о повторяемости свойств частей и целого, их соразмерности. Зато на первый план выходят не упоминавшиеся качественные категории – масштабность совокупного предметного наполнения как по отношению к потребителю (человеку), так и по отношению к средовому пространству и технологии видов деятельности; контрастность или нюансность согласования пространственного начала и его предметного оснащения; гармонизация колористических решений среды.

В-третьих, гармонизация пространственных построений осложняется визуальной самостоятельностью предметного наполнения и функциональных процессов. Фактически не подчиняясь требованиям теории пространственной гармонизации, они могут и нарушать их, и уравновешивать отдельные несообразности пространственных конструкций за счет собственных декоративно-выразительных средств.

Разрешение этих противоречий – основа индивидуальности творчества архитектора-дизайнера при работе со средой, но закономерности этого процесса еще не исследованы.

Особую роль в гармонизации облика среды играет явление адаптации ее характеристик к потребностям «заказчика». Оно делает гармонизацию облика среды неотъемлемой частью процесса эксплуатации среды, предопределяет активную роль потребителя в формировании ее художественной ценности, что неизбежно преобразует и его собственные художественные установки.

Завершенность облика среды – художественная согласованность предметно-пространственных слагаемых среды, отвечающая эстетическим и утилитарным требованиям человека на любых этапах ее существования.

Длительность процессов становления и развития среды, изменчивость определяющих ее черты факторов приводят к появлению на каждом новом витке ее жизни разного рода адаптационных мероприятий, связанных с нарушением облика среды, неудобствами для ее пользователей. Одновременно каждый период в жизни среды обладает своими эмоциональными достоинствами – пафос созидания, эффект новизны в строящихся районах, комфортность, устойчивость в исторически сложившихся, неожиданность сочетаний привычного и нового при реконструкции.

Свести негативные следствия к минимуму, выявить положительные – значит удовлетворить комплекс требований человека к каждому этапу развития среды, в том числе требований эмоционально-художественных, концентрирующих в опосредованном виде и утилитарно-практические проблемы. Это означает, что любой средовой фрагмент в любой момент своей истории должен обладать качествами композиции – иметь четкую художественную идею, осознанную акцентно-доминантную структуру, минимум активных архитектурно-дизайнерских тем, отвечающих образной направленности среды в соответствии с ее возможностями на данном этапе и замыслами автора.

На разных этапах развития среды «работают» разные приемы достижения художественной завершенности ее облика.

Целостность среды – одно из важнейших понятий искусствоведения, в том числе технической эстетики, представляющее произведение архитектурно-дизайнерского искусства как органичную «живую» систему, где каждый элемент отражает свойства или часть свойств целого, существование и развитие этого элемента есть условие существования и развития целого, а его деформация ведет к перестройке, ущербу или даже разрушению всей системы.

Фрагмент среды является целостным, если он отвечает требованиям ограниченности (зрительной или функциональной вычлененности из окружения), связности (взаимозависимости его компонентов, процессов и форм потребления) и компактности (возможности относительно одновременного, взаимосвязанного восприятия его слагаемых), которые помогают осознать самостоятельность объекта и свидетельствуют о соподчиненности его элементов.

Для зрителя целостность среды ассоциируется с завершенностью средового решения, узнаваемостью характера среды, который запоминается как ее отличительная черта (уравновешенность, деловитость, яркость и т.д.), составленная из внешне не связанных впечатлений от средовых слагаемых – пространства, наполнения, типа деятельности и т.п.; причем наиболее яркое из слагаемых становится опознавательным знаком всей системы. Конкретная целостность среды может восприниматься с преобладанием как положительных, так и отрицательных эмоций, в зависимости от того, как среда удовлетворяет практические и художественные запросы потребителя. Поэтому для архитектора-дизайнера целостность средового объекта означает совместную непротиворечивую работу всех компонентов среды в едином эмоциональном ключе.

Средствами формирования целостности в средовой системе являются композиция ее слагаемых и гармонизация их воздействий на человека. При этом проектировщику надо помнить, что при работе со средой он имеет дело с такой структурой, слагаемые которой не имеют жесткой иерархической связи, и поэтому должны формироваться по законам композиции и гармонизации и все вместе, и каждое по отдельности [11].

1.3.5 Композиционное формообразование. Средства композиционного формообразования. Формообразование с помощью цвета

Композиционное формообразование (в дизайне) – процесс структурной организации элементов объекта дизайна, средства и методы которого соотносятся с задачей привнесения в объект гармонии между ним и человеком. Объектами композиционного формообразования для дизайнера и архитектора-дизайнера являются визуальная, антропометрическая и материальная структура объекта.

В профессиональных высказываниях дизайнеров и архитекторов встречается непосредственное соединение понятий «эстетическое воздействие» и «эмо-

циональность» с понятиями «порядок», «организованность», «метр», «ритм» и др., характеризующими различные стороны структурной организации проектируемых объектов. Роль этих средств в построении формы бесспорна. Но если особенности структурной организации объекта рассматриваются вне связи с его общей художественной идеей или с его символическим содержанием, то это значит, что пропорциональные системы самостоятельны по отношению к художественному образу и содержанию. Тогда задачи формообразования предстают лишь как гармонизация внешних форм, достижение их соразмерности. Эстетическая организация дизайнерской и архитектурной формы в этом случае оказывается независимой от того, какую образно-смысловую нагрузку несет объект, а композиция предстает лишь как средство, вносящее в форму элементарную организованность.

Однако различные композиционные средства невозможно рассматривать лишь как способы гармонизации внешних форм, например, размерные отношения, которыми оперирует проектировщик, объективно выражают многие значения, а следовательно могут и должны служить для решения ряда самостоятельных содержательных задач.

Поэтому их использование не сводится к созданию формальной структуры. Напротив, эти отношения включаются в сложную образно-содержательную ткань, и многое зависит от того, насколько осмысленно это происходит. И понятие «гармонизация» уступает место понятию «выразительность».

На основе представления о формообразовании как определенном «преломлении» ряда объективных и субъективных факторов в морфологии объекта возникает ряд вопросов о степени взаимообусловленности различных компонентов морфологии, о возможности их раздельной разработки. Последнее существенно из-за обычной практики раздельного проектирования разных групп морфологических компонентов сложных дизайнерских или архитектурных объектов (от генерального плана до декоративных и конструктивных элементов зданий), а также по причине специализации в проектировании (дизайнеры или архитекторы разных квалификационных направлений, инженеры-конструкторы, технологи и другие участники проектного процесса).

Средства композиционного формообразования – приемы и методы, соотносимые с задачей привнесения человеческой меры в объекты, достижения гармонии структурных связей между человеком и вещью, оборудованием, сооружениями и предметно-пространственной средой в целом.

Главное в композиции – решение задач, связанных с соподчинением как соразмерностью и согласованностью пространства, массы и светового потока отдельных элементов композиционной структуры. С помощью этих основных категорий теории композиции организованные пространства, массы конструкций и материала и их световые характеристики объединяются в единое целое. Используя средства композиции, мы и создаем не только функционирующий архитектурный или дизайнерский объект, но и его художественный образ.

За каждой из этих категорий стоят конкретные средства композиции:

- за соподчиненностью – выявление характера объемно-пространственной структуры и тектонических отношений;
- за соразмерностью – нахождение необходимых пропорций, метроритмических, масштабных и других характеристик реальных архитектурных и дизайнерских структур, способствующих оптимальной организации форм, в том числе с точки зрения их гармонизации;
- за согласованностью – уточнение пластических характеристик этих форм с учетом свето-цветовой среды и условий восприятия объекта или комплекса.

При всей важности правильного использования средств композиции, связанных с категориями соразмерности и согласованности, особое внимание должно быть обращено на такие ее средства, как объемно-пространственная структура и тектоника, поскольку именно они прежде всего связаны с особенностями архитектурного и дизайнерского творчества.

У разных людей существует различное представление о пространстве, разное к нему отношение. По традиции дизайнер и архитектор заботятся главным образом лишь о визуальной организации того, что видно в сооружении, но при этом не всегда учитывают, что каждый потребитель имеет собственное, воспитанное с детства, отношение к пространству, и их восприятие композиции различно. Момент учета «человеческого фактора» здесь очень важен, так как данное конкретное пространство всегда предназначено для конкретных людей, конкретного региона, для конкретного времени, что и отражается на формообразовании как единичного объекта, так и их комплексов.

И в отдельных сооружениях, и в комплексах всегда между собой взаимодействуют внутренние и внешние пространства. Все сложные архитектурные структуры, например, есть лишь производные, рождающиеся в процессе последовательного развития этого исходного единства.

Поскольку возникают разномасштабные структуры, возникает и иерархия отдельных элементов внутри этих структур. Наиболее важные в социально-функциональном отношении участки пространства осмысливаются как «главные места событий», становятся главным элементом всей композиции. Называя этот элемент «святыней», Л. Кан отмечал, что обслуживающие и обслуживаемые пространства должны быть разделены, и что на этом строится объемно-пространственная структура, а в конечном счете – вся композиция.

Другой аспект организуемого пространства связан с человеком – как именно он воспринимает его визуально. Отмечая важность этой связи, В. Антонов вводит относимые им к архитектурному языку понятия «пространственной дистанции» или «характера преодоления пространства». Разные пространства, в зависимости от того, каковы их световые характеристики и как они между собой сочетаются, по-разному и воспринимаются, что имеет огромное значение для выразительности композиционных форм.

Весьма характерным средством композиции является тектоника – эстетически осмысленное выражение работы конструктивной структуры в пластике «внешней» формы. Для большинства проектируемых сегодня объектов взаимосвязи конструктивных элементов (их массы) и организуемого отведенного им объема или пространства весьма существенны, т.к. составляют основу их выразительности [8].

Формообразование с помощью цвета – один из аспектов деятельности колориста, базирующийся на способности полихромии радикально преобразовывать ощущение объемно-пространственной формы.

В основе формообразования с помощью цвета лежат монолитные формы, которые скорее предполагают монохромии или полихромии низкой активности, формы средней расчлененности – наиболее активную полихромии, а формы значительно расчлененные, как бы растворяющиеся в пространстве, снова предполагают низкую активность полихромии, приближающуюся к монохромии. Под активностью полихромии понимается величина контраста между отдельными цветами по цветному тону, светлоте и насыщенности и одновременно контраста очертаний цветовых графов и структурных членений формы. Полихромия может обладать различной степенью активности (способностью к преобразующему действию) и возрастает с усилением контраста между цветовыми элементами.

Взаимодействие полихромии и структурно-морфологической основы формы может происходить в широком диапазоне от нюанса до контраста. При этом цвет понимается как свойство формы. Целостная монолитная форма обладает цветовым единством. Расчлененная форма мыслится как совокупность отдельных монолитных форм, каждая из которых имеет индивидуальную цветовую характеристику. Форма с высокой степенью расчленения, составленная из огромного множества мелких монолитных форм, имеющих собственный цвет, выглядит обобщенной по цветовой доминанте, как бы стремится к монохромии. В формах средней расчлененности, которые занимают промежуточное положение между монолитными и расчлененными и представляют наиболее распространенный вид форм, получает развитие полихромия средней и высокой степеней активности.

Названная закономерность действует в материально-пространственном окружении до вмешательства человека, которому свойственно соблюдать некий баланс пластических и цветовых средств: богатая пластика как бы снимает необходимость явного цветового вмешательства, которое актуализируется при скупой пластике формы [5].

1.3.6 Эмоциональное содержание и «театрализация» среды

Наряду с созданием запоминающего образа среды, дизайнер решает очень важный момент – эмоциональное содержание среды.

Эмоциональное содержание среды – гамма чувств и настроений, вызываемых средой в человеке, предтеча возникновения художественного образа.

Генерируется эмоциональное содержание среды особенностями зрительной организации средового объекта, которая в конечном счете есть отражение «художественной необходимости» рационального начала, послужившего базой формирования среды. Как правило, эмоциональное содержание среды включает множество разноречивых настроений, оттенков, мотивов, образующих многослойное производное от немногих типов базовых эмоциональных ощущений:

- впечатления монументальности, мощности, парадности, массовости соответствующих процессов деятельности;
- камерности, доверительности, интимности, обращенности непосредственно от человека к человеку;
- настроя на деловитость, конструктивность, рациональность связей, или, наоборот, на развлечения, отдых, расслабленность;
- свою роль играет ориентация среды на статичное состояние либо мобильность, динамичность общего впечатления.

Названные ощущения в принципе поддаются архитектурно-дизайнерскому прогнозированию, т.к. опираются на эмоциональный климат функциональных процессов в среде и на систему впечатлений от ее визуальных характеристик.

Разные типы среды имеют свой диапазон эмоциональной окраски: в производственной или жилой среде господствуют, соответственно, деловые или камерные оттенки, в общественных комплексах может проявиться вся палитра возможных эмоциональных характеристик, часто в самых неожиданных сочетаниях, рекреационной среде не свойственны отношения деловитости, жесткого порядка.

В пространствах разного типа зритель ощущает себя неодинаково. Так локальные ситуации вызывают в человеке чувства защищенности, устойчивости, имеющие либо «центростремительный» оттенок, если основой компоновки являются ограждения, вычлняющие объект из окружения (интерьеры, активно застроенные городские площади), либо «центробежный», если ограждения играют незначительную по сравнению с поверхностью и наполнением площади композиционную роль.

Линейные построения придают среде ощущение мобильности, эмоциональной направленности соответственно характеру замыкания перспектив на торцах.

Определенный эффект вызывают размеры пространственной основы: помещения и площадки небольшой величины (5–10 м в поперечнике) порождают чувство интимности, камерности среды; по мере увеличения появляются ощущения деловитости, парадности, торжественности (около 100–200 м), в дальнейшем эмоциональная напряженность и окраска среды теряют определенность (предел допустимой величины «выразительного» пространства для неподвижного зрителя – около 3 км).

Свою роль играют и другие зрительные характеристики компонентов среды: сложность, острота или успокоенность их «рисунка»; пластика, «графика» покрытий образующих ее форм, их фактура, материальность, цветовые характеристики, которые вместе с графическими решениями составляют один из важнейших компонентов зрительной организации среды. Следует помнить, что конкретика восприятия эмоционального содержания среды человеком весьма индивидуальна и зависит от его воспитания, национальных обычаев, нацеленности на определенный вид потребления среды и т.д.

Однако в целом объективность связей визуальных характеристик среды и ее эмоционального содержания сомнений не вызывает. К сожалению, изучение эмоциональной составляющей средового образа – дело, теорией почти не затронутое. Тем более, что нас сегодня интересуют не мировоззренческие аспекты проблемы (гуманизация, связь частного и всеобщего и пр.), а конкретные следствия реальных «физических» причин, породивших ту или иную эмоциональную реакцию. Здесь практически не помогает опыт восприятия других видов искусства – музыки, поэзии, изобразительного творчества. Прежде всего потому, что в архитектуре и дизайне затрагиваются совсем другие эмоциональные струны: «пространственному творчеству» неподвластны столь важные в других сферах искусства негодование, гнев, ненависть, даже ирония. Потому что архитектуре и дизайну вообще не свойственно критиковать мир, проповедовать деструктивное. И даже когда их произведения изображают острые, противоречивые ситуации или разрушения, они подчеркивают в них утверждающее начало, гармонию связей «руины» с ландшафтом, выразительность формы, контраст нового и старого, подменяя «прямой» текст визуального послания его более высоким художественным смыслом. Поэтому:

- первое, с чем надо подступаться к проблеме, – это отбор и классификация эмоциональных состояний и характеристик, свойственных архитектурно-дизайнерскому творчеству;
- второе – мы не знаем элементарных форм организации причинно-следственных связей в системе «визуальные характеристики среды – их эмоциональная оценка» ни для комплекса в целом, ни для его отдельных слагаемых. Тем более, что часто одни и те же чувственные реакции возникают у человека в ответ на действия совершенно разных раздражителей – состояние «неудобства» может вызвать слишком яркий цвет объекта, теснота или запутанность пространства, неорганизованность компоновки предметного наполнения и даже просто жара в помещении;
- третье – у нас нет метода работы с эмоциональным содержанием образа среды, «операционной» системы его количественного измерения и «качественной оценки». Т.е. нет ни «эталонов» эмоциональных ощущений, ни технологии описания их величины в процессе формирования или «потребления». Мы даже не умеем отделять эмоциональные характеристики среды от «внеэмоциональных» факторов ее проектирования: влияния пропагандистских кампаний, соображений экономики и т.п. И, что гораздо важнее, к эмоциональной оценке среды в целом

(ярко, уютно, пустынно и т.п.) всегда примешивается оценка чувственных характеристик происходящего вокруг: атмосфера спортивного соревнования на стадионе с его страстями и азартом принципиально отличается от почти деловых установок тренировочного процесса.

Возможно ли вычленил при восприятии средового образа визуальное впечатление (размер, цвет, насыщенность деталями и пр.), порожденное проектировщиком, от непосредственно потребительского (отдых, учеба, работа физическая или умственная и т.д.)? Где и в каких случаях это нужно, как это сделать – таково ядро проблематики исследования эмоционального содержания архитектурно-дизайнерских образов. Если это удастся – в руки проектировщика попадет мощнейший инструмент совершенствования художественной стороны результатов его творческих усилий.

А работа экспертов, сравнивающих достоинства разных проектных предложений – будь то учебные проекты, конкурсы, тендеры на выполнение комплексных дизайнерских программ, присуждение престижных профессиональных премий, – будет лишена субъективных ошибок. Которые, впрочем, составляют немалую долю очарования интуитивного (а значит оставляющего место для неожиданных творческих поворотов) художественного поиска в средовом проектировании.

Одним из средств создания интересной, эмоциональной среды является принцип «театрализации среды».

«Театрализация среды» – внесение в эмоционально-художественный и материально-физический строй среды атмосферы игры, неоднозначности трактовки обстоятельств и линий поведения, образно-композиционной ориентации на ее условно «зрелищное» восприятие.

Проявлениями «театрализации среды» может быть:

- целенаправленная сценография среды как места проведения зрелищных мероприятий, праздников, ярмарок, фестивалей;
- способность среды служить, благодаря ярко выраженному художественному образу, «духу места», активным декорационным фоном реальных жизненных процессов;
- пробуждать в посетителе активное творческое состояние;
- театрализация архитектурной формы, игра с архитектурной традицией, резко повышающая выразительность облика среды (рис. 35).

«Театрализация среды» известна с древнейших времен, когда массовые игры, культовые обряды сопровождалась изменением, приспособлением природной или созданием искусственной среды, соответствующей ритуальному действию. Т.е. как создание декораций для некоторых видов человеческой деятельности нашла воплощение в культовых сооружениях Древнего Египта, античных ансамблях, в готическом храме, французских парках и т.д.

«Театрализация среды» особенно актуальна в различных течениях современной архитектуры как следствие развития некоторых ситуаций в культуре и «обезличивания» среды в условиях индустриально-массового производства. Здесь «театрализация среды» становится способом повышения ее эмоционально-художественного потенциала, ликвидации анонимности и безадресности авторского архитектурного высказывания путем дальнейшего развития семиотики архитектурного языка как принципа эстетического кодирования; это ведет, в конечном счете, к повышению жизнотворческой активности населения.

Методы «театрализации среды» включают считывание и анализ существующих, в том числе исторических, прецедентов средовых произведений, отвечающих критериям «театрализации среды», поиск и апробирование новых способов театрализации в каждой конкретной ситуации, предполагают исследование

аналогичных художественных задач и путей их решения в других видах искусств и типах творческой деятельности.

Ближайшая к деятельности архитектора-дизайнера параллель – творчество театрального художника, сценографа, режиссера театра, кино, так или иначе связанное со сценарием, драматургией процесса, мизансценированием. Использует «театрализацию среды» и достижения родственных видов искусства, например, метафорический язык «постмодерна» в архитектуре, мотивы поп-арта, концептуального изобразительного искусства; широкое распространение получили «перформансы», возникшие на стыке театра и изобразительного искусства, инсталляции как новый вид экспонирования (рис. 36).

Применяются и специфические функционально-пространственные подходы. Например, создание в городе персонифицированных центров и зон социальной активности, представляющих собой многофункциональные средовые (часто климатизированные) образования, обладающие способностью символизировать духовную общность горожан, обеспечивая возможность самых разнообразных не запрограммированных форм поведения [8].

1.4 ТИПОЛОГИЯ ВИДОВ И ФОРМ АРХИТЕКТУРНОЙ СРЕДЫ

Все же, пусть размытая и условная, грань между внутренним и внешним пространством здания существует. При этом большая часть активных процессов жизнедеятельности человека происходит во внутренних помещениях. Именно их поверхности и предметное наполнение наиболее тесно взаимодействуют с человеком; именно содержание этих процессов определяет структуру интерьерных пространств. Как следствие, типология этих пространств определяется, в первую очередь, их функциональным назначением.

Типология видов и форм среды – системное расчленение совокупности окружающих человека средовых ситуаций на характерные стереотипы, составление их закономерно организованной последовательности (классификации) по ведущим для данного класса (ряда объектов) критериям.

Наиболее существенны для понимания феномена «среда» следующие типологические классификации, позволяющие архитектору-дизайнеру сознательно и творчески относиться к ее формированию:

- функциональная (производственная среда, жилая, рекреационная);
- деление по пространственным признакам (открытые пространства, городская среда, интерьер);
- по степени завершенности формирования, по ведущим геометрическим признакам.

Однако следует помнить, что ни одна из частных классификаций или типологических схем не в состоянии описать свойства среды во всей сложности ее проявлений. Для этого необходимо их совместное рассмотрение и сопоставление.

1.4.1 Производственная (промышленная) среда

Соответственно подавляющее большинство архитектурных объектов служит обеспечению этих процессов и делится на производственные, общественные и жилые объекты. Проектирование каждой из этих типологических групп обладает собственной спецификой. Однако при том, что экстерьер зданий различного назначения также обладает определенной спецификой, существует устоявшийся образ промышленного здания, общественного центра или жилого дома – на него накладывают отпечаток и такие факторы, как средовые требования, стилевые

предпочтения архитектора или заказчика и т.д. Архитектура промышленных зданий совершенно не обязательно отличается аскетизмом, а архитектура общественных зданий – административных, торговых или культурных центров – вполне может быть решена в стилистике «хай-тека». Внутренняя же структура здания зависит от протекающих в нем процессов в значительно большей мере – соответственно, типологические особенности зданий различного назначения проявляются в большей степени в его интерьере. При этом необходимо отметить, что классификация помещений по их назначению не обязательно совпадает с типологией здания: административные, рекреационные или торговые помещения могут располагаться в производственном здании, и наоборот; наименее комфортные для проживания этажи жилых зданий, как правило, отводятся под помещения общественного назначения и т.д.

Производственная (промышленная) среда – средовые объекты и системы, предназначенные для выполнения производственных и обслуживающих их процессов. Номенклатура такого рода объектов чрезвычайно разнообразна (добыча и обработка полезных ископаемых, металлургия, энергетический комплекс, химия, станкостроение, переработка сельскохозяйственных продуктов, изготовление товаров народного потребления, предприятия бытового обслуживания, объекты транспорта), что определяет бесчисленное количество соответствующих технологий, предъявляющих собственные требования к их предметно-пространственной организации (рис. 37).

В большинстве случаев в этих объектах наблюдается разделение среды на две относительно самостоятельные части: собственно технологические процессы и цепочки со своими специфическими условиями и требованиями к пространству и оборудованию (машинные залы электростанций, эллинги, цеха, мастерские и т.д.) и обслуживающие комплексы (бытовые и административные помещения, склады и пр.), в которых преобладают объекты со сходными предметно-пространственными комбинациями, что определяет сумму архитектурно-дизайнерских подходов к их проектированию. При этом большинство объектов обеих групп, в свою очередь, делится на открытые (грузовые дворы, технические территории, площадки отдыха и т.д.) и закрытые (интерьерные) пространства.

Помещения, предназначенные для протекания в них производственных процессов – человеческой деятельности, сущностью которой является преобразование исходного материала в определенный конечный продукт, классифицируются в зависимости от характера этой деятельности на собственно промышленные, а также предназначенные для научной, проектно-технической, административной и художественной деятельности.

Наиболее обширная и разнообразная группа – промышленные помещения, в которых происходит обработка материала с целью получения конечных изделий. Разнообразие производственных процессов по степени участия в них человека, по характеру обработки материала, габаритам обрабатываемых изделий, опасности производства для человека и окружающей среды предопределяет и неодинаковый характер пространственных решений этих помещений. При этом совершенствование производственных технологий постоянно меняет и требования к архитектуре промышленных интерьеров. По степени участия человека в производственном процессе выделяются три характерных вида труда. В первом случае в производстве используются физические возможности человека, часто усиливаемые посредством соответствующих орудий труда. Подобное производство отличается большим количеством занятых в нем работников, что должно учитываться при проектировании интерьера: в организации рабочих мест и доступа к ним, в решении естественного и искусственного освещения и т.д.

Второй вид – механизированный труд, при котором человек работает с обрабатываемым материалом не непосредственно, а через машину, станок. И, наконец, третий вид – автоматизированный труд, при котором производственные операции выполняются машинами без непосредственного участия человека. Роль человека в автоматизированном производстве сводится к контролю за работой систем и обслуживанию. Поскольку постоянного присутствия человека на участках обработки материала не требуется, вопроса создания комфортных условий в этих зонах не возникает, и в интерьере выделяются только зоны безопасного пребывания человека. По характеру собственно производственного процесса предприятия можно разделить на нижеследующие основные группы:

- первичная обработка материала (выплавка металлов, химическое производство, производство электроэнергии). Основные особенности производственных процессов – крупногабаритное уникальное оборудование, диктующее значительные габариты внутренних пространств, опасность производства для здоровья человека и окружающей среды. При проектировании интерьера на первый план выступают проблемы создания благоприятной среды путем снижения вредных воздействий тепла, газов, шума, пыли;

- переработка первичного товарного сырья в изделия (металлообработка, машиностроение, легкая промышленность, точное приборостроение и радиоэлектронная промышленность, пищевое производство, стройиндустрия и т.д.). В производстве этого типа используется преимущественно станочное оборудование. Среда такого производства менее агрессивна, чем при первичной обработке материала, однако и здесь проблемы снижения вредных воздействий на человека вполне актуальны. Рабочее место человека на таком производстве более фиксировано в пространстве, что позволяет лучше решать его защиту, освещение, отвод вредных выделений и т.д.

Специфичны интерьеры помещений для научно-исследовательской и проектной деятельности:

- научная деятельность делится на две взаимосвязанные формы: теоретические и экспериментальные исследования. Теоретический процесс традиционно требовал помещений кабинетного типа, основным отличием которых, помимо наличия рабочих мест, являлась потребность в большом количестве стеллажей для специальной литературы; при этом часть работы все равно проходила в библиотеках и прочих информационных центрах. Развитие информатики и компьютеризация радикально меняют характер помещений для теоретической научной деятельности человека, связывая отдельные рабочие места, помещения и даже отдельные здания едиными компьютерными сетями и облегчая этим доступ к информации (рис. 38);

- экспериментальный процесс происходит в лабораторных помещениях, интерьер которых зависит от характера проводимых исследований. Лабораторные помещения общего типа различаются в зависимости от профиля работ по одному из видов естественных наук – физики, химии, биологии, причем различия эти не столько в пространственной организации помещения, сколько в аппаратуре, размещаемой на стандартной лабораторной мебели. Характерная особенность интерьера лабораторий общего типа – наличие большого количества коммуникаций – энергетических, вентиляционных и т.д., к которым подключаются рабочие места, специализированные лаборатории служат для размещения нестандартного оборудования, часто крупногабаритного; это не столько пространство для размещения рабочих мест, сколько оболочка для этого уникального оборудования, создающая оптимальные условия для его функционирования, обслуживания и изучения (рис. 39);

- проектные мастерские – помещения, в которых происходит процесс проектирования архитектурных объектов и промышленных изделий. Индивидуальный характер разработки единицы проектной продукции – чертежа одного из стандартных форматов – определяет и характер оборудования проектной мастерской: большую часть ее занимают индивидуальные рабочие места проектировщиков с выделенными из общего пространства рекреационными, административными зонами, а также зонами для копировального и компьютерного оборудования. Также выгораживаются или выделяются в отдельные помещения макетные мастерские; в ряде случаев необходимы большие поверхности для проектирования в натуральном масштабе – так называемые плазы. Большую роль в интерьере проектной мастерской играет организация естественного освещения рабочих мест. Компьютеризация проектных процессов меняет характер интерьера архитектурных мастерских и конструкторских бюро, однако полностью заменить ручную графику компьютерной пока невозможно, да и вряд ли целесообразно, особенно в архитектуре и промышленном дизайне (рис. 40);

- основная функция административной деятельности в интерьерах административных помещений – разработка документации по управлению и регулированию функционирования учреждений, предприятий, отраслей хозяйства и т.д. Организация пространства для административной деятельности во многом сходна с организацией пространства проектных мастерских, с той разницей, что основной производственной единицей здесь является не рабочее место проектировщика с чертежной доской, а частично изолированный от других модуль на одно или несколько рабочих мест, оснащенных компьютерами и другой оргтехникой. Менее жестки требования административных помещений также к естественному освещению, зато больше внимания здесь необходимо уделять проблемам шумопоглощения и изоляции, а также кондиционирования воздуха;

- интерьеры помещений в архитектурных объектах общественного назначения предназначены для осуществления самых различных процессов, сущность которых можно свести к одному: общественному потреблению продукта – либо материального, либо духовного. При том, что сам продукт создается в процессе производства, интерьер общественного здания предоставляет условия для его потребления, что подразумевает наличие некоторых процессов по обслуживанию, требующих специального пространства. Из этого следует, что внутреннее пространство общественных объектов также делится на две основные зоны – служебную, предназначенную для обслуживающего персонала, и собственно общественную, предназначенную для посетителей – соприкасающиеся и взаимодействующие в месте, где и происходит сам процесс потребления. Именно это пространство потребления, как правило, определяет структуру здания и является основным формообразующим фактором. В зрелищном сооружении это зрительный зал; в торговом – торговое пространство и т.д. По схожести условий проведения процессы общественного обслуживания можно сгруппировать в несколько основных видов: зрелище, обучение, питание, торговля, экспозиция, рекреация. При несхожести этих процессов в каждом из типов общественных зданий можно выделить построенную по близкой схеме структуру, главным компонентом которой является ядро структуры – пространство потребления, обычно отличающееся доминирующей пространственной величиной. Повышению комфорта обслуживания посетителя служат дополнительные пространства – фойе, буфеты и т.д. И, наконец, обеспечению комфортной эксплуатации этих помещений служат вспомогательные пространства: технические помещения, санузлы, курительные, гардеробы (рис. 41)[8].

1.4.2 Жилая среда

Второй очень важной, особенно для человека, является жилая среда. **Жилая среда** – комплекс открытых и закрытых пространств, предназначенных для проживания человека, оборудованных и оснащенных в соответствии с образом жизни, социальными и личными интересами пользующихся жилищем (рис. 42).

Современные взгляды на жилую среду выделяют в ней «личные» пространства (индивидуальные, семейные, групповые ячейки – комнаты, квартиры, дортуары и пр.), их комплексы (жилые дома, гостиницы, общежития и пр.) и «общественные» пространства – учреждения культуры, здравоохранения, бытового обслуживания, детские сады, школы, повседневная торговая сеть и т.д.; принадлежащие им открытые пространства – жилые дворы, участки учреждений обслуживания. Общая структура жилой среды должна обеспечить каждого живущего его долей «общественных» и «личных» пространств, которые в целом составят единый комплекс, соответствующий стандартам и возможностям общества и отвечающий современным санитарно-гигиеническим требованиям.

Таким образом, обеспечение основных функций жилища (еда, сон, бытовые процессы, общение, воспитание и обучение детей, индивидуальный труд, отдых, самообразование и т.п.) как бы распределяются по разным пространственным зонам и ячейкам, каждая со своим специфическим оборудованием и предметным наполнением (мебель, бытовые приборы, личные вещи и пр.), причем чем более «личным» является жилое пространство, тем индивидуальнее оказывается его наполнение.

Это обстоятельство, а также относительно малый срок амортизации оборудования и оснащения «личной» жилой среды по сравнению с ее пространственными ограждениями предопределяют активное влияние на облик жилых интерьеров процессов их адаптации к интересам потребителя, чем жилая среда резко отличается от других средовых образований.

Другое свойство жилой среды – преимущественно интимный, близкий к интересам человека масштабный строй, связанный с размерностью пространственных параметров жилых ячеек и, главным образом, с размерностью бытового оснащения среды (мебели, личных вещей и пр.).

Третья черта жилой среды – прежде всего приватный, частный характер ее использования, предполагающий высокую степень изолированности «личных» пространств, особый эмоциональный климат, обеспечивающий тишину, спокойствие, свободу выбора занятий для каждого проживающего.

И четвертое – жилая среда представляет собой самый эргономически жесткий тип среды, так как особенности физиологии и строения человека, нормы его поведения задают практически неизменные требования к размерности и компоновке оборудования жилища, его пространственной организации и параметрам физической среды (температуре воздуха, аэрации, инсоляции помещений и т.д.), хотя, разумеется, определенный разброс этих характеристик допускается. Поэтому в жилой среде, как нигде, архитектурно-дизайнерское проектирование ведется по прототипам, следуя выработанным мировым опытом стандартам и нормам (минимально допустимые размеры ячеек, дифференцированные по семейным, возрастным и другим критериям, необходимый набор их оборудования, нормы температурно-влажностного режима, освещенности и т.д.).

Это не исключает творческого поиска в приемах и средствах формирования современной жилой среды, которые ведутся в следующих основных направлениях:

- повышение комфортности жилой ячейки за счет рационального увеличения ее полезной площади, прежде всего ее «обслуживающей» части (подсобные

помещения, кухня, место для личного профессионального труда, приквартирные открытые пространства – лоджии, балконы, террасы);

- усложнение – в соответствии с функциональными запросами – пространственных схем квартир (жилище в двух уровнях, разновысокие главные и подсобные помещения и пр.);

- совершенствование инженерного и бытового оборудования, в том числе применение климатизаторов, современного кухонного оборудования с программным управлением, специальных систем мусороудаления, кабельной телесети, скоростных лифтов и т.д.;

- усиление адаптационных свойств жилой среды, для чего применяются различные системы трансформации жилища, специальные приемы оснащения;

- приближение «общественных» сфер жилой среды к «личным»: размещение в доме или «на этаже» пунктов проката, столов заказов, детских комнат; устройство «общественных этажей», холлов в высотных городских домах и т.п.;

- широкое привлечение к формированию жилой среды специалистов-дизайнеров как индивидуальными заказчиками, так и при активной работе дизайнера в сфере массового производства и проектирования.

В последнем случае влияние дизайна на жилую среду наиболее полно, так как именно здесь реализуются практически все интересные дизайнерские идеи – выпуск оригинальных типов и форм оборудования малыми сериями, внедрение новых технологических систем оснащения в строительное дело, «воспитание» через рекламу, пример соседа, торговую сеть – новых бытовых вкусов и навыков.

Еще одна важная особенность форм жилой среды – их многообразие, вызываемое множеством типов образа жизни современного человека, бесчисленностью комбинаций природных параметров мест его проживания, наконец – разнообразием его вкусов и потребностей. Поэтому жилая среда, особенно если учесть, что в сферу жилища органично включены и многие общественные функции, от торговли до воспитания и обучения, что здесь, «на стыке» персонального и группового, коллективного бытования, рождается множество новых форм образа жизни, которые «изнутри» инициируют появление новых дизайнерских идей, при всей жесткости и определенности лежащих в ее основе функционально-пространственных ограничений, постоянно является генератором новых идей в области формирования среды, так как стремление к улучшению ее основы – жилища – бесконечно [8].

1.4.3 Рекреационная среда

Одной из разновидностей среды для человека является рекреационная среда. **Рекреационная среда** – средовые объекты и системы, предназначенные для отдыха человека, восстановления его сил и возможностей после трудовой деятельности, болезни и т.д. Основные черты рекреационной среды:

- проникновение в другие типы среды, сращивание с ними (комнаты отдыха в гостиницах и общежитиях, площадки отдыха в жилых дворах, бульвары и парки в городской среде, реабилитационные помещения и площадки отдыха в производственных комплексах, спортивные, физкультурные, развлекательные учреждения в общественной сфере, дачные поселки, санатории, дома отдыха как часть природных образований);

- иерархичность структуры, в которой «в основании пирамиды» находятся «частные» специализированные формы рекреации, интегрированные в окружающие их другие типы среды, а «на вершине» – собственно рекреационные крупные комплексы, использующие для своего функционирования подразделения

других средовых систем (жилье как часть санатория, рестораны и зрелищные учреждения в парке и т.п.);

- совместная работа интерьерных и открытых пространств, часто с преобладанием роли последних, тесно связанных с самыми мощными факторами восстановления сил – природными; отсюда обязательное привлечение к организации рекреационной среды компонентов естественной природы, ландшафтных структур и комплексов – от озеленения отдельных помещений на производстве до устройства охотничьих заказников и туризма в заповедниках и других местах «нетронутой» природы;

- активное обращение к формам отдыха, связанным с использованием культурных ценностей (театр, самодеятельность), исторического наследия (туризм, музеи), самообразования (выставочные комплексы), физкультурно-спортивной работы, которые формально относятся к общественной жизни человека, но фактически способствуют разнообразию и полноценности образа жизни в целом (рис. 43).

Однако главным, специфическим свойством рекреационной среды следует считать ее эмоционально-образную контрастность по отношению к характеру той деятельности, от которой надо отдыхать. Это обстоятельство должно учитываться проектировщиком независимо от типа рекреации и ее масштабного уровня.

Обычно рекреационную деятельность разделяют на две формы отдыха:

- «активный» (физкультура, спорт, самодеятельность, любительские занятия);
- «пассивный» отдых (кино, телевидение, автотуризм), хотя грань между ними довольно условна.

Как правило, обе формы, помимо специально отведенных и оборудованных для них пространств, имеют обширную обслуживающую базу, которая сегодня становится все более мощной и технически изощренной (выставочные комплексы, обслуживание роккультуры, туризма).

Разнообразие оттенков эмоционально-художественных характеристик рекреационной среды – от обстановки массового зрелища до тишины музейного зала, от паркового комплекса до зала игорных автоматов – исключает возможность каких-либо общих рекомендаций по ее формированию; суть работы архитектора-дизайнера в рекреационной среде – поиск индивидуального образа, индивидуальной системы визуальной организации объекта, максимально отвечающей данной функциональной задаче. Разумеется, при этом не обязателен отказ от выявления «родовых» признаков данной формы среды или данной системы объектов, но это, как правило, в дизайне рекреационной среды задача второго плана (например, оборудование и компоновка аттракционов может воплощаться в самых разных стилях – от модерна до ретро, но главное в их дизайне все равно собственно аттракцион – система зеркал в «комнате смеха», тележки и путь в «американских горах» и т.д.).

В последние годы наметились несколько направлений в функциональной и предметно-пространственной организации рекреационной среды:

- выделение зон для «ничегонеделания», свободного выбора разных форм «спокойного», незапрограммированного поведения (прогулка, созерцание, беседа и т.п.), контрастирующих с напряженной атмосферой городского образа жизни;

- внедрение в содержание отдыха игрового начала, предопределяющего вовлеченность потребителя в процесс, заинтересованность в его результате, что практически отключает человека от привычных забот;

- открытое или скрытое программирование рекреационной деятельности, своеобразная «композиция» соответствующих процессов (маршрут движения на выставке, сценарий городского праздника и пр.);

- сочетание в практике проектирования специализированных рекреацион-

ных «мини-пространств», вошедших в среду другого назначения, с крупными рекреационными комплексами, где в необходимой пропорции представлены разные формы отдыха – от зоны массовых развлекательных устройств до садово-парковых композиций с минимальной посетительской нагрузкой;

- активное использование различного рода «временных», мобильных форм дизайна, обслуживающих эпизодические или периодические события в жизни города или района (праздники, ярмарки, выставки и пр.), как правило, основательно преображающие привычный облик исходной среды.

Рекреационные процессы всегда играли важную роль в жизни человека и общества, но специальная «постоянно действующая» рекреационная среда стала формироваться как самостоятельная общедоступная инфраструктура практически лишь с XIX века (развитие сети публичных библиотек, клубов, озелененных пространств в городах). Особенно мощный рост рекреационного комплекса наблюдается в последние 50 лет, что связано с повышением напряженности производственного труда, перегрузками в образе жизни, с одной стороны, и с повышением уровня общественного благосостояния, ограничением длительности рабочего дня, увеличением продолжительности отпусков и т.д. – с другой. В результате «индустрия развлечений», «индустрия туризма», спортивный бизнес стали самостоятельными и существенными факторами современной экономики, что в свою очередь подхлестнуло «рекреационный бум» во всех сферах жизни, в том числе в средовых построениях.

Последствия этого противоречивы – с одной стороны, происходит дальнейшее раскрепощение человека, улучшается его здоровье, повышаются творческие потенции, с другой – уродливо меняется ценностная ориентация в общественном сознании, возникают нежелательные нормы общественного поведения.

Представляется, что сегодняшняя тенденция «сверхспециализации» рекреационных процессов, их фетишизация, демонстративное отмежевание от производительной деятельности относительно временны, и по мере дальнейшего развития общества должно установиться определенное равновесие между самостоятельными формами рекреационной среды и ее объектами, интегрированными в другие типы среды. Причем именно путь интеграции, обогащения производственной, жилой, общественной сферы «рекреационными» включениями выглядит наиболее перспективным [8].

1.4.4 Среда общественных зданий и сооружений

Общественные здания и сооружения – это средовые объекты и системы, предназначенные для общественной жизни, науки, образования, торговли, административной, деловой и культурно-просветительской деятельности.

Типология общественных зданий и сооружений включает комплексы различных назначений и типов – стадионы, музеи, театры, торговые и деловые центры, административные здания, институты, клубы по интересам – если в качестве критерия типологической классификации считать массовость действия; здания, сооружения и открытые пространства (сравните театр, стадион, мемориальный или выставочный комплекс, площадь собраний) – если смотреть с позиций пространственной организации; в зависимости от функции: обслуживание (магазины, почта, общественное питание), зрелищные (театры, кино), управления и т.п.

Общей чертой всех этих объектов и систем является создание условий различных форм общения и обслуживания разных групп населения – обмена информацией, товарами, услугами, выработки совместных решений, личного или коллективного контакта с культурными ценностями, историческим наследием и т.д. Поэтому среда этих объектов должна, помимо утилитарного обеспечения соот-

ветствующих функций, создавать обстановку, благоприятствующую процессам общения, удовлетворяя не выборочные, а разные вкусы пользующихся общественными зданиями и сооружениями.

Традиционные формы общественных зданий и сооружений умело создавали подобную атмосферу, поддерживая нужные уровни комфорта в трех разновидностях функциональных зон: для работающих здесь, для вспомогательных процессов обслуживания проходящих посетителей (зрителей, покупателей и т.д.) и главное – для основной функции (торговый зал, зрительный зал и т.п.) (рис. 44).

Новое в архитектурно-дизайнерском формировании общественных зданий и сооружений во многом связано с изменениями в современной общественной жизни.

Рост общественного благосостояния, успехи культуры и образования привели к тому, что резко возросли количество и номенклатура функций объектов общественных зданий и сооружений, причем большинство новых форм появилось как комбинация, соединение ограниченного количества исходных позиций (луна-парк, телешоу, супермаркет, университетские исследовательские комплексы и пр.).

Научно-технический прогресс, успехи инженерно-строительного дела привели к модернизации, новым приемам формирования функционально-пространственных решений издавна устоявшихся по облику объектов и систем (пассажи, атриумы, спорткомплексы).

Появились и утвердились новые формы общественного сознания, культуры, изменилась эстетическая ориентация самых широких масс, прежде всего молодежи («технизация» внешних форм, рок-культура, абстрактное изобразительное искусство, китч как вид массовой культуры), что привело к появлению невиданных ранее архитектурно-дизайнерских решений общественной среды и ее трансформации и модернизации старых.

Все названные изменения, за последние полвека полностью реализованные современными средствами массового производства и информации, фактически создали новую среду общественного сектора в мировом масштабе, и процесс этот продолжается – каждые 2–3 десятилетия. Материальная база общественных зданий и сооружений в развитых странах удваивается, причем в новых архитектурно-дизайнерских формах и стилистике. Но, в отличие от производственной базы, основные предметно-пространственные накопления общественных зданий и сооружений не заменяются новыми, а сохраняются, пополняясь более современными видами, т.е. происходит постоянный общий рост среды общественного сектора при соответствующих изменениях его внутреннего содержания и внешних форм.

Все это привело к новому характеру самого общения, его демократизации, преобладанию цивилизованных форм, их раскованности, непредвзятости, взаимному уважению традиций и новаторства, приоритету ценности каждой личности, ее призыву к активной вовлеченности в средовые процессы.

Поэтому среда общественных пространств является своеобразным полигоном, лабораторией изобретения и проверки нетрадиционных начинаний в средовом дизайне, а сама общественная среда в целом становится в глобальном средовом контексте как бы инициатором свободы и гуманистичности организации общества.

1.4.5 Городская среда. Открытые пространства и средовые системы. Городской интерьер

Городская среда – специфическое представление о городе как антиподе среды природной или сельской, символ «городского» образа жизни в условиях глобального процесса урбанизации; совокупность открытых и закрытых пространств города; различного рода фрагменты открытых пространств города с их

характерным предметным наполнением и эмоциональной окраской («городские интерьеры») (рис. 45).

Пространственное строение городской среды составляется из множества средовых объектов и систем и практически повторяет сформированную по законам архитектуры и градостроительства структуру открытых пространств города («каркас», образованный уличной сетью, ландшафтной опорой, расположением общественных центров, и «ткань» – застройка, здания и сооружения, заполняющие ячейки «каркаса»).

Функциональная типология городской среды объединяет общесредовые закономерности (объекты и системы – производственные, жилые, рекреационные, общественных центров, коммуникационные русла и узлы), но тектонические особенности открытых пространств, их масштаб вносят сюда свои коррективы.

Во-первых, большинство «городских интерьеров» сливаются, «перетекают» друг в друга, составляя непрерывную цепь разных «полей деятельности» и впечатлений. Это ставит перед проектировщиками специальные задачи:

- уметь «разделить» средствами архитектуры и дизайна облик соседних сливающихся вместе пространств;
- знать приемы «соединения», гармонизации не только функциональных процессов, но и впечатлений от разных, но примыкающих друг к другу уголков города;
- уметь организовать совокупность рядом расположенных фрагментов города как единую функциональную и художественную композицию, со своими акцентами и кульминациями.

Во-вторых, размер открытых пространств таков, что в их границах помимо прямых функций (например, коммуникация, торговля) всегда появляются дополнительные (отдых, информация) со своим наполнением; при этом для зрителя главным в облике площади становится не ее общее ограждение (застройка), а предметное наполнение ближнего плана, формирующее данную функциональную зону. Кроме того, большой размер городских пространств диктует и особые приемы его инженерного дизайна – от организации водостока до приемов освещения.

В-третьих, прямое воздействие на городскую среду погодных условий предопределяет:

- активное использование в ее благоустройстве ландшафтного дизайна и связанных с ним малых архитектурных форм;
- корректировку микроклимата среды с помощью планировочных средств и объемных устройств (ветрозащитных стенок, солнечных «ловушек» и т.п.), что требует особых дизайнерских знаний.

Наконец, специфика городской среды предопределяет использование в дизайне ее предметного наполнения большого количества единых для всего города стандартных решений и элементов – из соображений и экономических, и эстетических (единый дизайн общих для всего города деталей среды помогает соединить в ансамбль его разнородные интерьеры).

Таким образом, функционально-художественные разновидности фрагментов города гораздо богаче их «архитектурной» номенклатуры, так как бесчисленность видов контекста градостроительных ситуаций (от исторических кварталов до новой застройки), даже близких по строительным параметрам, порождает нестандартность, множественность форм предметного наполнения этих пространственных ячеек и приводит к появлению совершенно несхожих архитектурно-дизайнерских композиций.

В результате образ городской среды – этот символ своеобразия города или его района – складывается обычно как калейдоскопическая, непрерывно меняющаяся картина, вобравшая в себя архитектурные и природные приметы города, стиль и темп его жизни, меру и завершенность убранства, благоустроенности его улиц и площадей.

Особую проблему формирования городской среды составляет вопрос ее масштабности, которая складывается взаимодействием масштабных носителей облика среды.

В городской среде различают «носителей» чувства масштабности, образующих «масштабную шкалу» и маркирующих образ города. Первый – пути, линейные пространства, когда-то рассчитанные на прохожих и редкие экипажи, а ныне – вынужденно огромные, поскольку их модуль – движущийся автомобиль. И очень стабильные, консервативные. Второй – застройка, структура предельно разнообразная.

Каждый из носителей тяготеет к своей пространственной зоне: первый – к уровню земли, второй тянется вверх. И все участвуют в формировании масштабности города, которая указывает качество соразмерности среды человека,

К сожалению, сегодняшний город – кроме исторических кварталов – лишен разумно выстроенной «композиции масштабов», даже элементарной масштабной доминанты, определяющей эмоциональный строй городской среды. Дело в том, что понятие «масштабность» в наши дни, как и все реалии городской среды, меняет свои визуальные приоритеты.

Когда-то масштаб города держала его «ткань» – застройка, как правило, малоэтажная, утопавшая в зелени. Сейчас природное, натуральное заслонено искусственным, выстроенным, а собственно застройка уровнем техники и социальными установками нивелирована: в ней перемешались исторические и современные стили, сооружения разных форм и размеров, что ведет среду к безликости образа. Зато «каркас» – улицы и коммуникации, благодаря своей актуальности и выразительности, – выходит на первый план. Тем более, что все чаще они представлены крупными магистралями, с их развязками и эстакадами, намного превышающими масштабную активность элементов «ткани». А поскольку «плазма» тоже тяготеет к ним, то пути, обрамляющая их информация и оборудование становятся масштабной доминантой городской среды. И, похоже, еще многие годы определять масштабность городских ансамблей будут «дизайнерские» компоненты среды – реклама, фонари и дороги.

В ближайшее время приоритетами дизайна городской среды будут:

- система транспортных магистралей (коммуникаций), взятых в комплексе и «крупно», включая ее инженерные компоненты;
- оснащение, оборудование и культура эксплуатации коммуникаций; визуальные коммуникации всех уровней;
- благоустройство средовых комплексов, образующих сначала «каркас», а затем и другие слагаемые города, прежде всего за счет оборудования и предметного наполнения (куда войдут и элементы природного начала – зелень, водоемы и пр.).

Анализ одной из существенных характеристик городской среды, масштабности, приводит к пониманию такой ее особенности, как динамичность, которая осуществляется в среде на разных уровнях. Во-первых, на повседневном – ночной город резко отличается от дневного и вечернего активностью жизненных процессов и их оснащением. Во-вторых, на уровне сезонном, полностью меняющем параметры «зимнего» городского оборудования по сравнению с летним. И, в-третьих, из-за долгосрочных перемен.

Городская среда постоянно обновляется не столько за счет строительства новых зданий и сооружений, сколько за счет своего дизайна. Оборудование и предметный комплекс среды практически полностью меняются каждые 20–30 лет – появляются новые бытовые процессы, новые приемы ландшафтной организации и «малые» формы, подземные и надземные переходы и т.д. И этот «дизайнерский» напор современных визуальных компонентов среды становится все мощнее, что делает облик оборудования, даже в исторических районах, сопоставимым по степени воздействия с традиционными формами архитектурных и монументально-декоративных решений.

Например, реклама на городских улицах фактически ликвидировала главенство архитектуры фасадов, а приемы искусственного вечернего освещения изменили условия восприятия городских ансамблей: подсветка снизу, противореча привычным законам дневного освещения архитектурных масс, лишает достоверности их формы, фиксирующие в художественных образах законы гравитации, и превращает памятники архитектуры в светящиеся невесомые суперскульптуры.

Изменения касаются не только среды открытых пространств. Развитие внеуличного транспорта создает новые типы комплексных надземно-подземных сооружений – станций и узлов пересадки, базирующихся на дизайне вертикальных транспортных устройств; информационные системы разного типа – от указателей движения до рекламных установок фирм городского значения – делают среду города своего рода единым многоярусным информационным полем и т.д. Так динамичность городской среды становится не просто признаком ее существования, но и фактором, и следствием непрерывной трансформации образа жизни населения городов.

Современные изменения в жизнеустройстве существенно модернизируют облик городской среды. Наиболее значительны три тенденции:

- обогащение и трансформация функционального назначения сложившейся городской среды за счет создания дополнительных условий для отдыха, развлечений, смены обстановки, разнообразия и создавая комплексность комбинаций ее ведущих функций, внесения новых оттенков в ее использование, вплоть до театрализации отдельных общественных пространств;
- использование новых приемов пространственной организации городских интерьеров (появление амфитеатральных построений, линейных специализированных общественных пространств, частичное их большепролетное покрытие, активное распространение «мини-парков» и других мест специфической кратковременной деятельности около напряженных площадей и магистралей и т.д.);
- стремление к яркости, необычности облика элементов городского дизайна, соединение в них самых разнородных, часто «развлекательных» функций.

Все эти тенденции отражают и усиливают особый настрой духовной наполненности, динамичности и открытости современного образа городской жизни [11].

Различают ландшафтные открытые пространства (природные, сельскохозяйственные территории, парки, акватории и т.п.), городские (улицы, площади, жилые двory и т.д. и специальные открытые сооружения (стадионы, технические промплощадки и т.п.) (рис. 46).

Открытые пространства предназначены для таких видов деятельности, где прямое воздействие погодных условий необходимо или не является существенной помехой (сельскохозяйственные угодья, рекреационные зоны, уличная транспортная сеть и т.п.). Вместе с тем в среде населенных пунктов, прежде всего в городах, открытые пространства являются необходимым дополнением к закрытым

пространствам, интерьерам зданий и сооружений, так как обеспечивают утраченную в интерьерах связь горожанина с природой и ее компонентами.

Среда открытых пространств обычно отличается от среды интерьеров особыми способами организации функции и облика:

- большие размеры (как правило, на порядок больше) обуславливают специфические условия восприятия (размытость дальних планов, «условные ограждения», «кулисное» построение глубинной композиции), новое ощущение масштаба пространства;
- весьма активная роль ландшафтных компонентов (зелени, небосклона) в формировании облика;
- функция в открытых пространствах укрупняется, становится комплексной (главная улица как коммуникационный канал, общественно-торговый центр, символ города).

Все эти особенности делают проектирование открытых пространств самостоятельным разделом средового дизайна. Структурно-конкретное проектирование открытых пространств состоит из:

- планшета (горизонтальная поверхность), где обычно сосредотачивается его основная функция, обуславливающая рельеф, тип покрытия или мощения;
- реальных ограждений (стены зданий, зеленые кулисы и т.п.) и условных – панорам, замыканий перспективы улицы и т.д.;
- предметного наполнения (малые архитектурные формы, инженерное и технологическое оборудование, ландшафтные включения, информационные устройства, монументально-декоративные произведения), причем объемы элементов наполнения активно участвуют в формировании пространственной конструкции открытых пространств, составляя либо «прозрачные» цепочки акцентов, разделяющих общее поле на функциональные зоны, либо обрамляя дальние планы для рядом стоящего зрителя.

Проектирование каждой из этих структур требует специальных знаний и навыков, поэтому формирование открытых пространств – процесс комплексный, многосторонний и длительный.

«Открытые» средовые системы – объекты и ситуации, изначально рассчитанные на многовариантное функциональное и художественное развитие, пространственную гибкость, прямые связи с окружением, способность органично встраиваться в средовые структуры более высокого уровня.

Традиционно законченность, неизменяемость фрагментов среды выдающихся памятников зодчества считалась достоинством, обязательным атрибутом шедевра «статического» искусства. Однако сегодня вырабатывается и другая трактовка категории прекрасного – проникнутая ощущением подвижности, безграничности предметно-пространственного мира, позволяющая видеть новую эстетику в свободе сочетаний, меняющихся и геометрически, и во времени. При этом ярче смотрятся и достоинства классических «замкнутых» средовых ансамблей, которые жизнь вписывает в нарочито незаконченные «растущие» средовые комплексы. Появилась концепция единой предметно-пространственной ткани среды, в которой есть место и для самодостаточных, закрытых структур, и для объектов, декларирующих свою динамичность как художественную ценность.

С позиций дизайна среды «открытые» средовые системы означают особые приемы как функционально-пространственной организации, прежде всего принципа разделения в структуре данного фрагмента среды «рабочих полей» (вещающих специализированные функциональные процессы), так и «коммуникационных русел», обеспечивающих перемещения людей, грузов, подключение инже-

нерных устройств и так далее и составляющих, в конечном счете, главный компонент этой структуры, поскольку именно они способствуют ее динамичности.

Это разделение может быть закреплено объемно-пространственными постройками (коридорная система зданий), может сложиться только функционально («транзитная» зона в торговом зале), но проектировщик должен его осознать – без этого нельзя понять пространственную направленность процессов развития средового объекта.

В предметно-пространственной композиции «открытых» средовых систем при этом появляются специфические черты. «Формализация» специализированных коммуникационных каналов разного типа и уровня сопровождается их модульной координацией с «полями деятельности», что позволяет вести частную реконструкцию целого за счет любых изменений в отдельных «полях». Главное направление возможного развития системы обеспечивается соответствующими территориальными ресурсами, а специфические функциональные зоны системы располагаются «вдоль» этого направления для их непосредственного наращивания в процессе развития объекта.

Концепция «открытых» средовых систем открывает новые возможности соединения в общегородскую целостность разнохарактерных средовых объектов и структур органично включая в нее – через соответствующую «рабочую» ячейку – традиционные и новые «закрытые» комплексы. Но главное – отдавая в общей композиционной структуре среды первенство процессам движения, развития (за счет примата коммуникационных пространств), «открытым» средовым системам придает современный колорит динамичности, свободы, гибкости облику среды в целом, порождает новые эстетические идеалы и нормы в общественном сознании [8].

Городской интерьер – своеобразный синоним понятия городская среда, трактуемый ее как фрагмент открытого городского пространства, вычлененный из окружения только вертикальными ограждениями (стенами домов, плотной зеленью и т.п.). Прямое включение естественных природных компонентов и факторов, крупные размеры, специфика функций определяют многие приемы художественной организации городского интерьера. Важной его особенностью является наличие так называемых «условных ограждений» – замыкающих улицу или площадь панорам, перспектив, находящихся за реальными границами «интерьерного» пространства и не подчиняющихся воле его проектировщика.

Морфология видов городского интерьера почти однозначно продиктована их укрупненной урбанистической функцией. Например, линейные системы уличной сети решают задачи коммуникации, транспорта; локальные пространства площадей служат местом накопления или перераспределения транспортных или людских масс, концентрации «перекрестных» видов деятельности – торговли, общения; территориальные формирования образуют «рабочие поля» рассредоточенных процессов труда и быта (рекреация, жилая среда, производство). Последний тип пространственной организации городского интерьера, как правило, имеет «чересполосный» характер (например, чередование жилых дворов и участков общественных зданий в жилом квартале).

Формирование современных городских интерьеров характеризуется двумя разнонаправленными тенденциями: дифференциацией функций и строения. При этом происходит своеобразное сращивание, «перетекание» пространств открытых и закрытых, «стирание граней» между ними – за счет чередования крупномасштабных форм интерьера общественных сооружений (пассажи, атриумы) и их открытых дворов, применения технических средств улучшения микроклимата городского интерьера (искусственное обводнение, тепловые излучатели и пр.) и по-

вышения комфортности собственно интерьеров (раздвижные стены и покрытия, зелень в помещениях) (рис. 47).

Появление понятия городского интерьера – знак усиления тенденций «глобального» многоцелевого благоустройства открытых пространств в современном городе, насыщения его специальным оборудованием, декоративными и художественными элементами, приближения их по уровню оснащенности к интерьерам зданий и сооружений, что позволяет, при необходимости, формировать единую непрерывную ткань оптимально приспособленной к потребностям человека городской среды [10].

1.4.6 Гибкость средового объекта. Динамичность и трансформация среды. Развитие средовых систем

Гибкость средового объекта – способность к безболезненной периодической трансформации структуры, отдельных частей или параметров среды в соответствии с изменениями условий функционирования и динамикой потребностей человека.

Примером гибкости средового объекта являются квартиры с разной степенью гибкости планировки. Простейшим видом пространственно гибких жилищ являются квартиры с «вариантной» планировкой, когда семья может до въезда в квартиру выбрать то расположение внутриквартирных перегородок, которое наиболее полно соответствует именно ее потребностям в данное время, что позволяет осуществить одномоментную (в момент заселения) адаптацию планировочного решения квартиры к многообразным потребностям конкретных семей. Через некоторое время можно перегородки сломать и поставить в другом месте, тем самым осуществив вторичную адаптацию квартиры в связи с изменившимися за этот период потребностями семьи. Еще более эффективно это достигается в квартирах со «свободной» планировкой, в которых применяются сборно-разборные внутриквартирные перегородки в виде плоскостных элементов или шкафов-перегородок, которые могут в любой момент быть разобраны самими жильцами и затем расставлены по-другому. В 1960-х годах появились проектные предложения, впоследствии осуществленные, квартир с полностью гибкой планировкой, где все без исключения элементы жилища, в том числе кухни, санитарные узлы и даже наружные границы квартиры, могли изменяться в процессе эксплуатации (рис. 48).

Большое распространение в последние десятилетия получили различного рода раздвижные перегородки, трансформируемые покрытия, изменяемое оборудование, позволяющие в считанные минуты приспособить спортзал под концертное помещение, «ввести» природу в интерьер и т.д.; сборно-разборные, легко демонтируемые и воздвигаемые вновь, а также мобильные сооружения и конструкции, практически полностью меняющие средовую ситуацию по желанию потребителя.

Приведенные примеры показывают, что гибкость средового объекта осуществляется разными способами – за счет только предметного наполнения, с помощью обратимых деформаций пространственных параметров, при особом устройстве средового комплекса в целом. Другими словами, с позиций дизайнера гибкость средового объекта – одно из важнейших качеств среды, а одна из специальных задач дизайнерского проектирования – правильно установить нужную в данной ситуации меру гибкости и выбрать наиболее эффективный способ ее реализации.

Динамичность среды (подвижность, изменчивость, мобильность) – особого рода гомеостатический процесс, стремящийся за счет отдельных изменений на разных уровнях всей системы привести к относительно устойчивому равновесию

взаимодействие ее «формы» (предметно-пространственных параметров) и «содержания» – вмещаемых средой видов деятельности. Внешне динамичность среды представляет собой смену облика среды или смену процесса деятельности, но в среде эти стороны активно взаимодействуют, поэтому через некоторое время обязательно устанавливается новое средовое состояние, синтезирующее любые односторонние деформации (рис. 49).

Динамичность среды – одно из важнейших свойств средовых объектов и систем, отражающее динамичность связанных с ними процессов жизнедеятельности и подвижность, изменчивость их природного и градостроительного окружения. Выражается динамичность среды следующим образом:

- меняются частные параметры среды, сохраняется общее предметно-пространственное равновесие, причем эти изменения могут иметь разный характер: а) периодический (в течение дня, сезона, с последующим возвращением в исходное состояние); б) эпизодический (случайные или запланированные частично или полностью «ремонтируемые» нарушения); в) постоянное накапливание до некоторого порогового предела частных деформаций, не меняющих коренным образом форму и содержание средового объекта. При этом среда постоянно приспособляется или в принципе приспособлена к этим изменениям и практически не меняет своих черт;

- меняются существенные параметры среды (в результате сильных одно-временных или перешагнувших допустимый предел частных внешних или внутренних воздействий – изменение градостроительных условий, слом пространственной основы, смена предметного наполнения, характеристик процесса деятельности и пр.), что осуществляется в виде: а) естественного процесса развития средовых объектов и систем, перехода их в новые состояния, в принципе отвечающие нужным функциональным требованиям жизни; б) полной деформации, разрушения, освобождения места для новых типов среды;

- меняется характер отношения человека, общества к среде, нацеленность его восприятия, меняются оценки эмоционального климата в среде, ее художественных, образных качеств, что приводит к замене содержания происходящих здесь процессов без ломки предметно-пространственных реалий.

Все три формы динамичности среды требуют соответствующих проектных действий архитектора-дизайнера:

- предусматривание необходимого «запаса прочности» средовой системы по отношению к эпизодическим воздействиям, каналов ее «подпитки» в нужных случаях;

- приспособливание системы к периодическим переменам (предложение мер возможной пространственной трансформации, условий адаптации среды к запросам и вкусам потребителя и т.п.), понимая обязательность «возрастных» изменений в состоянии среды, предложение необходимых мероприятий по их безболезненному осуществлению;

- при ощущении несоответствия облика среды и его оценки обществом предложение и реализация более эффективного сценария ее эксплуатации.

Как правило, большинство средовых формирований прошлого отличалось длительностью существования и большой устойчивостью во времени. Сегодня наблюдается общее ускорение динамических процессов в среде, однако разные типы среды проявляют свою подвижность неодинаково и по скорости, и по направленности тенденций – стремление к обновлению, художественному переосмыслению строения и облика «рядовых» фрагментов среды сочетается с консервацией внешнего вида исторически ценных объектов, культурных и общественных

средовых символов природных и городских комплексов (реконструкция, реабилитация, ревалоризация исторической застройки, ландшафтный дизайн национальных парков, создание музеев народного зодчества, фольклорных парков и т.д.).

Трансформация среды – целенаправленное преобразование объемно-пространственных параметров, предметного наполнения и других составляющих среды, рассчитанное на приспособление к меняющимся условиям и задачам эксплуатации или на создание новых функциональных или художественных свойств; комплекс мероприятий, обеспечивающих гибкость среды.

Проявления трансформации среды весьма разнообразны и затрагивают, в зависимости от обстоятельств, самые разные аспекты дизайна средовых комплексов – от частичной смены предметного наполнения до коренных строительных преобразований (рис. 50).

Различают трансформацию среды двух типов:

- связанную с периодическими сменами функциональных процессов, приспособлением объекта к сезонным циклам и т.п.;
- вызванную «разовыми» причинами – изменением функционального процесса, старением объекта и пр.

В первом случае трансформация среды осуществляется дизайнерскими средствами и приемами, обеспечивающими многофункциональное использование мебели и оборудования с помощью всякого рода трансформируемых (раздвижных, разборных и т.д.) элементов пространства – перегородок, стен, покрытий. Сложнее, когда трансформация среды должна решать проблемы, связанные с «необратимыми» переделками. Наиболее распространенная причина «капитальной» трансформации среды связана с физическим или моральным устареванием предметного наполнения. Утративший потребительскую ценность, «устаревший» предмет удаляется и заменяется новым, обычно более совершенной модели, то есть происходит модернизация (обновление) среды. Аналогичные цели преследуют разного рода ремонтные работы. Если же трансформации подлежит пространственная база, то различают реконструкцию (перестройку, переделку), когда пространственные компоненты меняются частично, и реставрацию (восстановление) объекта. При этом реконструируемый объект может приобрести новое назначение, частично или полностью сохранить – в соответствии с требованиями жизни – старое, тогда как реставрация в идеале всегда направлена на максимальное приближение функции к изначальной. Так, в разрушенном временем или обстоятельствами храме, если он возвращается церкви, предметно-пространственную базу реставрируют, возвращают в прежнее состояние. Но если подобное здание восстанавливают ради проведения в нем собраний или концертов, то приходится привносить в него элементы, связанные, прежде всего, со сферой оснащения.

Существует и такая форма трансформации среды, когда кардинально меняется ее назначение, «вписанное» в существующую пространственную структуру. Например, переделка под жилье или общественный центр безнадежно устаревших для современного производства, но еще крепких корпусов промышленных сооружений.

Развитие средовых систем – одна из форм динамичности среды, процесс естественного становления, формирования и завершения существования предметно-пространственного образования, связанного с данным видом деятельности.

Различают две формы развития средовых систем – «качественное» (во времени), от «зарождения» до естественного «умирания», и «количественное» (в пространстве), которое сопровождается ростом или уменьшением габаритов данной средовой системы. Как правило, обе формы развития средовых систем связаны между собой. Расширение средовых пространств системы характерно для

«молодых», агрессивно наступающих на свое окружение, образований, а сужение поля деятельности – для «стареющих», неперспективных систем.

Для «качественного» развития средовых систем выделяют следующие этапы:

- становление, возникновение «на пустом месте», связанное с сооружением ее пространственной основы, комплектацией наполнения; при этом среда уже «работает», реализуя часть ведущей функции, но не имеет какого-либо важного компонента своей структуры (продолжается строительство зданий на городской магистрали, не завершено бытовое оборудование или отделка действующего цеха и т.д.);

- «оживление» среды, «доводка» вчерне сформировавшейся системы до желательного потребителю состояния; в этом случае все принципиальные моменты ее структуры уже существуют, но не хватает «мелочей», привязывающих среду к личности потребителя, возможны уточнения цветового климата, повышение комфортности и пр.;

- стабильное существование объекта, когда при неизменности принципов его художественной конструкции жизнь корректирует ее отдельные подробности, заменяя физически или морально устаревшие черты или детали; это самый длительный и «деликатный» период развития средовых систем – в среде накапливаются «частные» деформации предметно-пространственной структуры или ее жизненного содержания, которые требуют постоянного учета в архитектурно-дизайнерском проектировании – либо для аннигиляции, либо для «вживления» в функционально-образное решение;

- реконструкция, при которой вносимые в материально-физический и художественный строй изменения кардинально и необратимо затрагивают его каркас или доминантные черты образа; эти изменения могут иметь и внешние причины (перестройка общей ситуации), и внутренние (появление новых функций, новой технологии старого процесса), но в любом случае этот этап означает необходимость коренного «омоложения» устаревшего и готового умереть средового организма.

Проектировщики по-разному участвуют в формировании среды на каждой из этих стадий – целиком (по возможности) диктуя ее черты в начале процесса, подправляя их развитие в срединных этапах, вновь активно подключаясь при реконструктивных мероприятиях; концентрируя свое внимание на «долгоживущей» пространственной основе в начале и конце, на «преходящем» предмете наполнения в периоды оживления и стабильности, ибо подвижность, динамичность разных составляющих среды неодинакова. Пространственные параметры наиболее устойчивы и консервативны, срок их «работы» измеряется десятками, сотнями лет; наполнение «живет» на порядок меньше, это более подвижный фактор формирования и приспособления среды, а в определенных случаях – наиболее заметный; носители деятельностных процессов – машины, люди – самый «эфемерный» элемент; поэтому в конструкции среды различают «опорные элементы», не предполагающие переделок, и «мобильные», относительно легко заменяемые.

Внедрение новых процессов в среду может происходить не только за счет ломки ее «опоры», но и за счет приспособления форм деятельности к структурной ситуации, что резко расширяет диапазон возможных дизайнерских решений; при этом формы внедрения могут быть и «внешними» – при обогащении процесса нужными дополнениями в окружении средового объекта, при освоении подземного пространства и пр.

Проблема количественного (пространственного) развития средовых систем – одна из самых острых в современном мире, практически исчерпавшем свои территориальные резервы. Но даже при наличии «свободных» пространств в окружении «растущей» системы существует еще одна трудность – органичность наращивания ее массы. Ведь каждый средовой объект в принципе выстраивается

по законам композиции, предполагающей некую целостность данной структуры. Поэтому ее рост требует либо разрушения и реконструкции дорогостоящей пространственной базы, либо специальных мероприятий по облегчению этого процесса. Например, рост осуществляется за счет прибавления все новых композиционно завершенных ячеек, а реконструкции подлежит только часть первоначальных составляющих среды (обычно – коммуникации и информационные системы).

Этот прием характерен для традиционно сформировавшихся так называемых «закрытых» средовых систем, относительно жестко отгороженных своей формой от окружения и не рассчитанных на трансформацию. В современной практике все большее распространение получает еще один принцип – изначальное формирование средового объекта таким образом, чтобы любая его пространственная коррекция могла осуществляться без ущерба для художественного содержания.

Очень важным является обеспечение необходимой и достаточной утилитарной и художественной комфортности среды на всех стадиях ее существования, что в дизайне среды отражает понятие о завершенности, художественной ценности не только стабильного средового объекта, но и его меняющихся, подвижных форм и состояний [8].

1.4.7 Архитектурный и предметный интерьер

Архитектурный интерьер – организация внутреннего пространства преимущественно архитектурными средствами, подчинение предметного наполнения архитектуре, частичная передача ей «предметных» функций за счет широкого использования встроенных оборудования и мебели.

В отличие от предметного интерьера архитектурный интерьер создается при стремлении автора проекта, стилистически увязав интерьер с экстерьером, уберечь это художественное единство на будущее, намеренно сужая возможности внесения в него непредусмотренных адаптационных изменений за счет нового декора, обстановки или пересмотра функций. Оборудование и мебель такого дома как бы вырастают из строительных конструкций, для отделки используются материалы, срок эксплуатации которых сравним со сроком службы всего сооружения (рис. 51).

Архитектурный интерьер ориентирован прежде всего на формально-эстетические задачи, на создание своеобразной «архитектурной скульптуры». Привести такой интерьер в соответствие с изменяющимися потребностями человека можно лишь при индивидуальном проектировании семейного жилища для конкретного заказчика. Но и это соответствие будет недолговечным, так как архитектурный интерьер, по сути своей, статичен. Изменяется архитектурный интерьер, при необходимости, скачкообразно: однажды полностью законченный до последней детали, он существует почти в том же виде до следующего полного изменения.

Предметный интерьер – средовая система, в художественной организации которой основную роль играет предметное наполнение среды, формы и характер отделки которого могут быть мало или даже вообще не связаны с пространством и архитектурной оболочкой помещения.

Предметный интерьер представляет собой противоположность архитектурному интерьеру, проектируется он чаще всего дизайнером. Показательны в этом плане экспериментальные жилые интерьеры, созданные Дж. Коломбо, где все усилия дизайнера были направлены на разработку принципиально новых предметов при безразличном отношении к архитектурной среде. Относительная независимость предметного дизайна от архитектурного окружения допускает создание в одном и том же помещении множества принципиально различающихся вариантов предметного интерьера (рис. 52).

Предметы подобного интерьера могут частично выполнять архитектурные функции. В жилом интерьере – экспонат «Визиона 2» дизайнера В. Понтонна – мягкая мебель плавно переходила в стены и потолок, служа и ограждениями помещения, и их отделкой.

Изменяется предметный интерьер чаще всего постепенно, каждый раз его предметная масса обновляется лишь частично, но подобная трансформация происходит непрерывно, что позволяет все время адаптировать среду к многообразию и динамике потребностей человека.

Интерьер (фр. *interieur*):

- «внутренность», внутреннее помещение. Это, по преимуществу «архитектурное» определение, связывающее понятие интерьер с размерами, формой, конструкциями, декором внутреннего пространства здания или сооружения;

- облик, общий вид помещения или группы помещений. Такой подход выводит на первый план ощущения воспринимающего интерьер человека, в том числе связанные с процессами использования интерьера, его контакта с соседними пространствами, поэтому термин интерьер схож с понятием «среда», т.е. они в определенной степени взаимозаменяемы.

Формально интерьер складывается из трех составляющих – так или иначе трактованной строительной оболочки (ограждений – пола, стен, потолка) и предметного наполнения (оборудования, мебели), фактически реализующих пространственную ситуацию, предопределяющую эмоционально-художественный потенциал интерьера и функциональные процессы, формирующие и само пространство, и чувственно-психологическую атмосферу эксплуатации. Сказанное можно считать своеобразным перебором проектных задач его формирования – от вопросов архитектурной композиции до прямого дизайна образующих ее деталей, в том числе мебели, посуды, бытовых приборов и т.д. Однако этим дизайнерские аспекты понятия интерьера не исчерпываются.

Функциональная типология интерьера (производственных, общественных, жилых и пр.) в жизни произвольно накладывается на художественную сторону (где выделяются объекты разного стиля, составляются ряды по признаку «монументальное – интимное», «спокойное – напряженное» и т.д.), что при проектировании требует особого учета, разносторонней художественной подготовки специалистов – архитекторов и дизайнеров.

Многообразие интерьерных объектов можно разделить на две группы: единичные помещения (торговый зал магазина, цех), проектируемые и воспринимаемые обособленно, и системы помещений, составляющие функционально-пространственную среду интерьера всего здания или его части (связка «вестибюль–фойе–зал» в театре). В первом случае все композиционные построения интерьера ограничены рамками одной комнаты или зала, и роль элементов композиции выполняют фрагменты или детали этого помещения. Во втором, по законам композиции строится совокупность разных интерьеров и доминантами или акцентами художественной структуры выступают помещения или группы помещений, а не их части (что не исключает необходимости композиционной разработки каждого компонента единой системы интерьера и значительно усложняет работу дизайнера).

Многочисленно увеличиваются эти трудности в комплексах, требующих согласования художественных характеристик как составляющих их интерьер, так и окружающих эти комплексы открытых пространств («городских интерьеров»). В регионах с относительно мягким климатом эти проблемы решаются проще (многие дворцовые и храмовые сооружения Китая и Японии построены как чередование практически равноправных в художественном плане «открытых» и «за-

крытых» залов с едиными принципами декора и оборудования). В местах с суровыми климатическими условиями это требует особых дизайнерских предложений – как художественных, так и технических.

Интерьер, как и любое средовое явление, принадлежит к системам неустойчивым, подверженным изменениям и во времени, и в пространственных аспектах. Исключения составляют объекты уникальные, памятники культуры и истории, но и здесь неизбежны различные деформации из-за смены функций, амортизации конструкций и т.п. Поэтому дизайнеры затрачивают много времени на поиск приемов трансформации интерьерных систем, позволяющих гибко приспосабливать их к изменившимся потребностям или обстоятельствам.

Современный интерьерный дизайн характерен различными, внешне даже противоречивыми тенденциями: с одной стороны, стремлением максимально насытить пространство интерьера техническими устройствами, специальным оборудованием (системы кондиционирования, компьютерная техника и т.п.), с другой – «приближением» к природе, включением в интерьер естественно-природных компонентов (зелень, бассейны, фрагменты рельефа, прозрачные покрытия и стены, открывающие интерьер в природное окружение и т.п.). При этом комплексное многофункциональное использование единых «перетекающих» пространств, расчлененных «перегородками» из мебели, оборудования, ландшафтных компонентов, применение специальных устройств, приспособляющих данное пространство к разным нуждам (вариантное освещение, технические полы с избыточным количеством коммуникационных разъемов и пр.), сочетается с узкой специализацией соседних помещений, что позволяет ставить там уникальное, часто меняющееся оборудование; откровенное введение в композицию интерьера инженерно-технических устройств (вентиляции, водопровода) и деталей конструкции сосуществует с экранированием этих элементов, «маскировкой» систем жизнеобеспечения интерьерного пространства (скрытое освещение, встроенная мебель). Все это многообразие, строго говоря, «технических» приемов преобразуется в творчестве современных архитекторов и дизайнеров в соответствующие художественные системы, постоянно обновляющие образно-эстетический потенциал дизайнерского проектирования. Ибо интерьер как сложнейшее по структуре и условиям восприятия образование представляет собой один из ключевых объектов проектного отношения к действительности, на котором «сходятся» и предметные, и пространственные аспекты дизайна, что и привело к появлению практически новой проектной профессии – «интерьер-дизайнер» [8].

1.4.8 Светоцветовая среда

Светоцветовая среда – воспринимаемая зрением, т.е. освещенная окружающая природная и архитектурно-пространственная среда. При дневном и, отчасти, сумеречном зрении, когда функционируют световоспринимающие рецепторы (колбочки) сетчатки глаза, «светоцветовая» и «световая» среда – синонимы; при ночном зрении, когда цвет не воспринимается глазом, можно говорить лишь о световой среде.

Светоцветовая среда может иметь два состояния освещения – естественное и искусственное – и два вида пространственной организации – интерьерная и экстерьерная. В дневное время, когда освещение носит «космический», «тотальный» характер, при котором в экстерьере все объекты, формирующие среду, и все точки пространства освещены равноценно – светоцветовая среда практически гомогенна. В интерьерах дневная светоцветовая среда определяется системой их естественного освещения – бокового (окна), верхнего (фонари) или комбинированного

(окна и фонари), а именно, количеством и соотношением проникающего в интерьер прямого света неба (и солнца) и света, отражаемого землей и фасадами зданий, а также внутренними поверхностями интерьера, что зависит от суммарной площади и конструкции остекления, расположения и формы свето-проемов, отражательных характеристик материального окружения и т.д. (рис. 53).

При переходе к искусственному освещению светоцветовая среда в интерьерах по воле дизайнера, архитектора может буквально или ассоциативно воспроизводить дневную по своим светоцветовым и эмоционально-образным параметрам (уровни освещенности, распределение световых потоков, контрасты светотени, цветность и динамика освещения, светонасыщенность и «солнечность» интерьера) или радикально, до неузнаваемости изменяться. В открытых пространствах в ночное время нет теоретической и практической возможности сохранить дневное состояние светоцветовой среды – в окружающей «космической» тьме отсутствует «тотальный» свет неба, и функционально необходимая в современном городе светоцветовая среда создается системами искусственного освещения избирательно, фрагментарно, в приземном слое архитектурных пространств, в эксплуатируемых зонах транспортного и пешеходного движения, скоплений людей или производства работ, где освещается поверхность земли с дорожными покрытиями и фасады некоторых объектов, формирующих эти пространства (рис. 54).

Таким образом объективно существующее и физически не изменяющееся при переходе от дня к ночи непрерывное пространство города становится системой дискретных, относительно небольших по размерам и определенным образом взаимосвязанных светопространств. Каждое из них образовано излучением одного или нескольких источников искусственного света и его отражением поверхностями земли и материальных объектов. Поэтому искусственная светоцветовая среда города – это гетерогенная по своим параметрам система «наполненных» разноспектральным светом «обитаемых», сомасштабных человеку, обладающих зрительно-образной спецификой архитектурных или функциональных пространств.

Качества светоцветовой среды в интерьере и городе оцениваются условиями видимости, необходимой для той или иной зрительной работы, степенью визуального комфорта и зрительной экологии, художественной выразительностью светоцветовой композиции и, как результат, психологической атмосферой, создаваемой излучаемым светом разноспектральных источников, работающих в статическом или динамическом режиме, и отраженным светом полихромного окружения [10].

1.5 СУЩНОСТЬ И СПЕЦИФИКА СИСТЕМНОГО ПОДХОДА В ДИЗАЙНЕ

1.5.1 Исторические предпосылки возникновения и становления системного подхода в науке

Системный подход – методологическое направление в науке, основная задача которого состоит в разработке методов исследования и конструирования сложноорганизованных объектов – систем разных типов и классов. Системный подход представляет собой определенный этап в развитии методов познания, методов исследовательской и конструкторской деятельности, способов описания и объяснения природы анализируемых или искусственно создаваемых объектов. Исторически системный подход приходит на смену широко распространенным в XVII–XIX вв. концепциям механицизма и по своим задачам противостоит этим концепциям. Наиболее широкое применение методы системного подхода находят при исследовании сложных развивающихся объектов – многоуровневых, иерар-

хических, как правило, самоорганизующихся биологических, психологических, социальных и т.д. систем, больших технических систем, систем «человек–машина» и т.д. Теоретической базой для разработки таких методов является диалектико-материалистический принцип системности. К числу важнейших задач системного подхода относятся:

- разработка средств представления исследуемых и конструируемых объектов как систем;
- построение обобщенных моделей системы, моделей разных классов и специфических свойств систем;
- исследование структуры теорий систем и различных системных концепций и разработок.

В системном исследовании анализируемый объект рассматривается как определенное множество элементов, взаимосвязь которых обуславливает целостные свойства этого множества. Основной акцент делается на выявлении многообразия связей и отношений, имеющих место как внутри исследуемого объекта, так и в его взаимоотношениях с внешним окружением, средой. Свойства объекта как целостной системы определяются не только и не столько суммированием свойств его отдельных элементов, сколько свойствами его структуры, особыми системообразующими, интегративными связями рассматриваемого объекта. Для понимания поведения систем, прежде всего целенаправленного, необходимо выявить реализуемые данной системой процессы управления – формы передачи информации от одних подсистем к др. и способы воздействия одних частей системы на др., координацию низших уровней системы со стороны элементов ее высшего уровня, управление, влияние на последние всех остальных подсистем. Существенное значение в системном подходе придается выявлению вероятностного характера поведения исследуемых объектов. Важной особенностью системного подхода является то, что не только объект, но и сам процесс исследования выступает как сложная система, задача которой, в частности, состоит в соединении в единое целое различных моделей объекта. Системные объекты, наконец, как правило, не безразличны к процессу их исследования и во многих случаях могут оказывать существенное воздействие на него. В условиях развертывания научно-технической революции происходит дальнейшее уточнение содержания системного подхода – детальное раскрытие его философских оснований, разработка логических и методологических принципов, дальнейший прогресс в построении общей теории систем. Системный подход является теоретической и методологической основой системного анализа [12].

1.5.2 Основные понятия и структура системного дизайна. Сущность системного подхода в дизайне

Системный подход – качественно новая ступень методологии научного познания и практической деятельности. Понимание объектов как систем обеспечивает более углубленную постановку изучаемых проблем и позволяет разработать плодотворную стратегию их исследования. Особенность системной методологии заключается в установке на целостность объекта и факторов, ее обуславливающих. Она позволяет выявить все многообразие и сложность связей, присущих объекту, и представить их в реальном единстве. В настоящее время системный подход становится одним из ведущих методов в познавательной и созидательной деятельности.

Системный подход представляет собой совокупность принципов и методов, эвристически ориентирующих конкретные исследования и разработки.

Дизайн как вид проектирования свое название получил от английского термина design, означающего широкий круг понятий: затея, выдумка, ухищрение, интрига, изображение, узор, рисунок, предположение, план действий и, наконец, проект. Адекватными существу дизайна представляются определения проектного ряда. Хотя и они также весьма многообразны, из значительного числа определений оказывается возможным вычлениить характерную, наиболее часто встречающуюся общую и сущностную трактовку предмета дизайна (а отсюда – и его дефиницию). Необходимый для выведения понятия дизайна анализ художественно-конструкторской деятельности показывает, что ее предметом является целостное структурирование (структурообразование), а целью – целостно-структурированный объект. Однако такого обобщенного определения недостаточно. Понятие целостного позволяет увидеть в предмете и цели дизайна диалектические связи двух аспектов:

- утилитарного (удовлетворяющего любые практические жизненные потребности);
- эстетического (отражающего специфическую потребность в прекрасном, в гармоничной, художественно осмысленной среде).

Первая сторона целостного структурообразования, связанная с созданием полезного в объекте, предполагает:

- техническое совершенство;
- технологическую целесообразность;
- экономический эффект;
- эргономический комфорт.

Вторая сторона, обуславливающая создание прекрасного в объекте, предполагает:

- положительность эмоции;
- эстетическую выразительность;
- художественную образность;
- знаковую ассоциативность.

Целостное структурообразование объекта в диалектическом единстве утилитарного и эстетического осуществляется в соответствии с ценностным идеалом материально-художественной культуры общества.

При единстве предмета дизайна – процесса целостного структурообразования объекта – существуют значительные различия в типах его конкретных объектов, методах и задачах каждого его вида. Исходя из того, является объектом дизайнерской разработки предмет или процесс, определяются соответственно вещный и деятельностный уровни типологии. В зависимости от предпочтения, отдаваемого при дизайн-разработке проблеме пользы или красоты, определяется соответственно ее преимущественно утилитарный или эстетический аспект. При наложении друг на друга указанных уровней и аспектов образуется типологическая матрица дизайна. Естественно возникновение и «пограничных» ситуаций. Это происходит в том случае, когда утилитарный и эстетический аспекты находятся в гармоничном равновесии, а вещный и деятельностный уровни одновременно и взаимосвязанно лежат в поле зрения дизайнера. Установленные основания типологии позволяют определить объекты и через них виды дизайна следующим образом.

Дизайн-проектирование процессуально-деятельностных систем осуществляется также в трех видах. Целостное структурообразование отношений между людьми, их действий, так сказать, «в чистом виде», получило своеобразное название «нон-дизайна» («не-дизайна»). Этот термин свидетельствует о невозможности применения традиционно-проектных методов дизайна. Программирование отно-

шений осуществляется специфически на вербальной, словесно-логической основе и воплощается, например, в правилах и нормах поведения, сценариях и др.

Целостное структурообразование форм выразительности объекта – деятельность совершенно особенного направления – арт-дизайна (от английского art – искусство, «дизайн-искусство»). Все усилия проектировщика в процессе этого вида деятельности направлены на организацию художественных впечатлений, получаемых от воспринимаемого объекта. Это – «проектирование эмоций», цели которого сходны с некоторыми задачами «чистого» изобразительного искусства. Однако здесь функционируют не произведения искусства, а обычные вещи, утилитарные функции которых подчас завуалированы, остраниены или вообще «сняты» (рис. 55).

Целостное структурообразование содержания и формы предметной системы или программы деятельности, которая получает предметную оснастку, с одновременной и взаимосвязанной разработкой всех структурных элементов и управляющих моментов, с «выходом» на формирование художественного образа, называется системным дизайном.

Специфика системного подхода в дизайне. Художественное конструирование «штучных» изделий сложилось и осуществлялось потому, что в проектной деятельности не было системного подхода. Но проектируемые отдельные вещи все равно «направлялись» в объективно существующую систему искусственной предметной среды, значит продукт и единичного художественного конструирования может быть рассмотрен с позиций системного подхода для выяснения степени его соответствия системе, в которую он будет включен. При этом необходимо иметь в виду, что «чувственная оболочка, в которую облакает предмет натуралистическое сознание, изолирует данный предмет от подлинного контекста и тем самым делает его принципиально «штучной» вещью.

Выдвижение перед системным проектированием, в том числе дизайном, крупных социально-культурных проблем предполагает формирование новой «философии проектирования». Ее основой служат некие парадигмы (основополагающие правила, общие законы), охватывающие все частные проявления заданного принципа. Согласно этим парадигмам условная цель системного дизайна – не решение конкретных прикладных задач, а разработка и реализация общих дизайнерских методов. Эти методы должны применяться не только при проектировании нового продукта, но и при обосновании процесса его производства и распределения. В предложении и осуществлении дизайнерских решений должны принимать участие как дизайнеры, так и другие специалисты (а в ряде случаев и потребители дизайн-систем и программ), которых такие решения касаются непосредственно. Последнее положение становится в системном дизайне все более актуальным.

Эстетически трактуемый системный объект можно уподобить ветвистому дереву с глубокими корнями. «Эстетика системного дизайна состоит не в том, чтобы развешивать на дереве искусственные цветы, – они не приживутся. Для штучного дизайна само дерево остается недоступным. Для дизайна систем как раз оно и является объектом труда и подлинно эстетическим объектом. Для того чтобы оно расцвело, требуется производить не внешние псевдоэстетические манипуляции, – нужно, продолжая аллегория, вскапывать землю, вносить удобрения, подрезать больные ветки, уничтожать вредителей и т.д. [13].

1.5.3 Системный дизайн как метод средообразования. Определение понятий «среда» и «средообразование». Средообразование как процесс

Определение понятий «среда» и «средообразование». С целью удовлетворения социально-культурных потребностей дизайнер активно участвует в формировании искусственной («второй») природы путем выделения новых гармоничных связей и художественного конструирования новых систем. Поэтому концептуальной для дизайн-деятельности оказывается категория средообразования. Высокий уровень развития человека характеризуется прежде всего тем, что в процессе своего взаимодействия со средой он способен не только целесообразно изменять свои состояния, как и всякая самоорганизующаяся система, но и активно воздействовать на среду, преобразовывать ее в соответствии со своими потребностями. Понятие среды означает:

- вещество, заполняющее какое-либо пространство и обладающее определенными свойствами;
- совокупность природных и социальных условий, осуществляется жизнедеятельность какого-либо организма;
- социально-бытовая обстановка, в которой протекает жизнь человека;
- группа людей, связанных между собой общностью условий, обстановки.

Для системного дизайна будет наиболее приемлемым понятие среды как всей естественной («первой») и искусственно созданной («второй») природы в ее материально-предметном и функционально-процессуальном проявлениях.

В наш век возможности стихийного формирования среды практически исчерпаны. Необходима ее целенаправленная организация, опирающаяся на глубинные, наиболее общие закономерности построения ее системы любых уровней – от глобальной экосистемы до «личного пространства», складывающегося вокруг индивида. Знание закономерностей изменения и организации среды, исследуемых экологией, социологией, психологией, бионикой и другими дисциплинами, служит опорой ее практического преобразования. Особая роль в этом ряду принадлежит дизайну.

Во всем многообразии имеющихся определений можно выделить нечто общее в средообразовании:

- во-первых, сумма результатов материальной и духовной деятельности;
- во-вторых, процесс, способ деятельности, специфически характерный для людей;
- в-третьих, совокупность форм и результатов человеческой деятельности.

Однако нельзя принять ни первое, ни второе из приведенных определений. Наиболее верным представляется третье, в котором подчеркиваются двойственная природа средообразования, диалектическое единство дизайнерской деятельности и ее результатов.

Таким образом, средообразование охватывает всю деятельность дизайнера в целом и может быть рассмотрено как всеобщая категория дизайн-деятельности.

Средообразование выступает как организация множества целостно-структурированных объектов. Упорядоченная совокупность таких взаимосвязанных и взаимодействующих объектов образует их систему – целостно-структурированную среду или объекта (ЦС). Понятие целостности характеризует среду в ее утилитарном и эстетическом единстве, позволяя определить гармоничность как построения самих совокупных объектов, так и их связей, обеспечивающих это единство. Поскольку средообразование является глобальной категорией дизайна, которая охватывает всю сферу деятельности дизайнера, оно должно быть рассмотрено как с позиций результата, так и с позиций процесса деятельности по достижению этого результата.

Средообразование как процесс. Средообразование как совокупный результат дизайна не есть нечто раз и навсегда данное. Еще Гераклит отмечал, что «все течет». Аналогом средообразования как процесса может послужить поток, который имеет постоянно изменяющуюся массу. Подобная аналогия позволяет указать на возможность управления результатом проектирования. Рассматривая средообразование как поток, нетрудно понять, что все элементы данной системы либо способствуют организации среды, либо препятствуют ей. При этом происходит или рост и развитие, или деградация, доводящая в определенных условиях до ее уничтожения.

Организация средообразования, рассматриваемого как процесс, осуществляется по определенным этапам:

- на первом этапе устанавливается желаемый результат проектирования;
- на втором – «основной поток», т.е. совокупность ЦСО, участвующих в организации среды;
- на третьем этапе происходит поиск принципов организации ЦСО в «основной поток» либо организации их таким образом, чтобы они или способствовали развитию «основного потока» или препятствовали ему (если дизайнер должен разрушить систему). Принципом любого движения (средообразования, в частности) является противоречие, борьба противоположностей. Система не может функционировать, развиваться и изменяться, если все ее внутренние и внешние «потоки» уравновешены. Борьба взаимно противоположных «потоков» – источник развития и изменения любой системы;
- на четвертом этапе осуществляется определение противоположных «потоков», пересечение которых и создает комплексный объект проектирования. Таким образом, средообразование – центр пересечения этих «потоков», а деятельность по организации среды – их регулирование. Одним из примеров единства и борьбы противоположных «потоков» может послужить дизайн, который, с одной стороны, занимается проблемами комплексной организации среды, с другой – активно содействует (в рамках художественного конструирования единичных изделий) росту хаоса в окружающей среде. На этом этапе каждое положительное утверждение должно иметь и отрицательное, характеризующее препятствие, которое мешает положительному утверждению. Чтобы решить проблему объединения ЦСО в единую систему, необходимо выйти за рамки каждого отдельного объекта и выявить, частью какой более общей системы он является;
- на пятом этапе происходит определение сущностной иерархии, т.е. раскрывается соотношение ЦСО по степени общности и органичности связи между отдельными объектами. Принцип сущностной иерархии позволяет определить связь ЦСО с более общим целым, понять субординацию различных ЦСО в зависимости от степени их сложности, а также определить цели и этапность разработки этих ЦСО. Все перечисленные этапы должны найти свое документальное отражение в дизайн-проекте. Проектируемая область среды должна описываться как часть более общей системы, как единство взаимоположенных «потоков», как элемент, способствующий или препятствующий основному процессу средообразования;
- на шестом этапе – адекватное документальное отражение проектируемой среды.

Очевидно, что только тот проект может считаться совершенным, который наиболее точно отражает сущность функционирования проектируемой среды. В дизайн-проекте необходимо указать методы и средства, либо способствующие росту основного «потока» разрабатываемой системы, либо ликвидирующие влияние «контрпотоков».

Таким образом, анализ средообразования как процесса («потока») позволя-

ет рассмотреть проектируемую систему в виде единства противоположных «потоков», правильное управление которыми обеспечит глубокое, всеохватывающее исследование проектируемой среды и создаст все условия для эффективного разрешения проблемы ее организации. Анализ средообразования с позиций деятельности (процесса), направленной на достижение определенного результата, требует более четкого обозначения сферы и цели средообразования в дизайне [13].

1.5.4 Концепция средообразования в дизайне. Построение целостно-структурированного модуля среды

Построение целостно-структурированного модуля среды. Для осуществления средообразования необходимо установить номенклатуру объектов проектирования и, главное, выявить концепцию, которая определила бы смысл деятельности дизайнера. Соответственно и сфера средообразования может быть установлена не столько путем описания входящих в нее элементов, т.е. через фиксацию ее границ, сколько путем выявления потенциальных возможностей дизайнерской деятельности, определяющихся основной решаемой проблемой.

Создавая среду, дизайнер занимается образованием не только материальных структур объектов. Существование последних прямо связано с существованием структуры социальных отношений, причем существует сфера, где такая взаимосвязь выступает на первый план. Эту сферу можно определить как область средовых отношений, в которой проектируемая среда рассматривается как предметно-оформленное пространство среды человеческого обитания.

Таким образом, организуя среду, дизайнер не только обеспечивает человеку физические условия, необходимые для его существования, но и формирует «материальный каркас», которым закрепляется в пространстве и времени определенная система отношений между людьми.

Цель дизайнерского средообразования – создание модели среды, предусматривающей и поощряющей определенный ход развития деятельности человека, осуществляемой на основе осознанных («переживаемых») им временных и пространственных моделей среды.

Для построения подобной модели необходим учет всех взаимосвязанных и взаимообусловленных целостно-структурированных объектов среды. Анализируя многочисленные ЦСО в рамках системы «средообразование», важно прежде всего установить, помогает каждый из них развитию системы в целом или мешает ей. Устранение недостатков в функционировании отдельных ЦСО, достижение их органичного слияния способствуют совершенствованию управления всей системой, создают возможность эффективной организации целостно-структурированной среды.

Обеспечить систематический поиск взаимосвязей между отдельными ЦСО с целью осуществления средообразования позволяет матрица взаимодействия – модификация модели ЦСО.

Как правило, «среду» связывают с трехмерной моделью, основанной на понятиях Евклидовой геометрии и системе прямоугольных координат. Однако формирование среды в различных масштабах неизбежно осуществляется во времени. Время восприятия, в течение которого раскрывается пространственная структура среды, есть ее «четвертое измерение». Пространственные отношения выражают, с одной стороны, порядок одновременно происходящих событий, а с другой – протяженность материальных объектов. Временные отношения – это порядок сменяющихся друг друга событий, а также их длительность.

Однако пространственно-временной подход не позволяет получить полное отражение среды в человеческом сознании. Материал непосредственного воспри-

ятия должен соединиться с представлениями и накопленным опытом, а индивидуальные пристрастия – со смысловыми значениями и ценностями, выработанными данной культурой. Тогда будет получена «модель переживаемой (человеком) среды», трактуемая как образ своего времени. Для ее реализации необходимо создание пространственно-временного модуля среды, предусматривающего и поощряющего программу развития деятельности человека.

В основе работы по созданию модуля среды может лежать следующая система:

- функциональное движение человека в среде, на основе которого осуществляется планировка и организация пространства;
- построение объемов в этих пространствах (трактовка вертикальных и горизонтальных плоскостей (поверхностей) объемов);
- их графическое (в том числе знаковое), а затем и цветовое решение;
- световая организация среды (собственно и в связи со звуковой организацией, т.е. музыкальной, задающей и координирующей функциональное движение в среде).

Основой модуля в этом случае является минимальный комплекс перечисленных элементов, которые во взаимосвязи составят первичный фрагмент искусственной благоустроенной среды. Полный модуль среды, обеспечивающей удовлетворение всех функций человека, – производное двух сред: естественно-природной и искусственной, созданной человеком. При дизайнерском благоустройстве среды должно учитываться это двуединство и обеспечиваться его органичность. В целях достижения равновесия природной и искусственной сред требуется создание такой системы благоустройства, которая органично входила бы в естественную природу и посредством которой человек мог бы сохранить экологический баланс.

Аналогом подобной системы может послужить структура народного жилища, которое является свидетельством глубокого осознания существа проблемы. В едином конструктивном комплексе крестьянского дома трудно разделить собственно жилище и оборудование (например, печь). И если мы попытаемся мысленно вычленив оболочку народного жилища, то в большинстве случаев она окажется слепком внутреннего пространства и рационально организованного оборудования (рис. 56).

Данная проектная идея предусматривает исчезновение традиционного предмета оборудования и создание универсального элемента, который служил бы связующим звеном между искусственной средой (ее жесткими плоскостями и объемами) и природной (ее текучими формами). Искусственная среда проникает, «вползает» в естественную, «растекается» по ней, «сгущается» в функционально-значимых зонах, «исчезает» в чистой природе. Своеобразная модель трактовки этой идеи – «ползун благоустройства», представляющий собой подвижное, меняющееся средство организации среды. Для его реализации в качестве носителя концепции необходим элемент, позволяющий человеку осуществлять пространственно-временную координацию в среде. Постоянная зависимость от человека определяет характер этого элемента, формирующего «ползун благоустройства» среды: его соразмерность человеку, подвижную изменчивость, своего рода «эмоциональность». Элемент, обладающий такими качествами, может быть назван «живым модулем среды».

Концепция «ползун благоустройства» + «живой модуль» практически может быть использована при дизайнерской разработке любого промышленного или торгового центра. В соответствии с концепцией необходимо выполнить построе-

ние системы элементов оборудования, обеспечивающих осуществление максимального числа функций человека в данном центре и на магистралях города.

В качестве основного блока, сформированного из разветвленного «ползуна», предложена система оборудования для транспортной остановки. По своим функциям и градообразующей роли она является своеобразным «микрородком» в городском квартале. Она обеспечивает горожанину-пешеходу посадку в транспорт, получение различной (не только транспортной) информации, связь (через телефон и почтовый ящик), отдых, питание, приобретение дорожных мелочей (через торговые автоматы), удаление мусора и т.д. (рис. 57).

По существу, в этой системе содержатся в зародыше все основные элементы городского оборудования. Структура и конструкция подобной «единицы обслуживания» таковы, что обеспечивают ее расчленение на меньшие блоки более ограниченного или иного назначения, а также на отдельные элементы (предметы). Эти блоки или предметы могут размещаться по всех зонах и точках города, где имеется необходимость в соответствующем благоустройстве.

Установленный принцип позволяет не только осуществлять как заданную (предложенную заранее) комбинаторную компоновку, являющуюся своего рода эталоном, но и проявлять в процессе проектирования творческий подход. Дизайнер может, в зависимости от имеющихся и вновь возникающих конкретных обстоятельств и требований, предлагать новые предметы оборудования.

Все эти возможности системы «живой модуль» + «ползун благоустройства» заведомо исключают навязчивую повторяемость и монотонность оборудования, вносят разнообразие, значительно обогащают архитектурно-художественную организацию города, центра или объекта. Так практически осуществляется формирование среды – совокупного результата системной дизайнерской деятельности [13].

Г Л А В А 2

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ

2.1 СРЕДСТВА КОМПОЗИЦИОННОГО ФОРМООБРАЗОВАНИЯ УНИФИЦИРОВАННЫХ И АГРЕГАТИРОВАННЫХ ОБЪЕКТОВ

2.1.1 Унификация и агрегатирование в практике дизайнерского проектирования. Принципы формообразования

Для гармонизации структурных связей между человеком и промышленными изделиями применяются средства и приемы формообразования.

В древности применялись «просто стандарты» – каноны. Современный стандарт – технический канон. Он изолирован по отношению к дизайну и его проектным методам в целом и средствам формообразования в частности. Задача – совместить творчество дизайнера и унификацию.

Принципы формообразования.

Принцип «трансформации» предметной среды. Этот принцип – в способности ее динамично и быстро реагировать на многообразие социально-культурных установок и потребностей общества, быть открытой к постоянным изменениям и вариантным преобразованиям.

Зонирование пространства – принцип гибкости структуры пространства и его структурных элементов, с применением трансформирующегося оборудования, сборно-разборных конструкций стен и перегородок и др., формируемых на основе конструкторов из унифицированных элементов.

Система зонирования имеет утилитарное и функциональное значение и определяет основу композиционного построения помещений. Структурные элементы, сгруппированные в отдельные зоны с учетом технологических и архитектурно-художественных требований, образуют выделенную систему зонирования пространства.

Трансформируемость, гибкость структуры, динамичность пространства достигаются при помощи сквозных перспектив и перетекающих пространств, не расчлененных глухими, стационарными стенками и перегородками.

Эти гибкие элементы проектно-пространственной среды и ее светоцветовой строй участвуют в формировании композиции комплекса и создают его коммуникативные качества (рис. 58).

Принцип «конструктора». В агрегатировании есть понятие «набор-конструктор» или просто «конструктор». Конструктор – как вид трансформируемой морфологической структуры, состоящей из определенной номенклатуры базовых конструктивов, унифицированных (стандартизированных) для всего множества функционально значимых трансформ.

Классификация конструкторов:

– типоразмерный (размерно-подобный) конструктор (элементы объединены в параметрические типоразмерные унифицированные ряды (рис. 59);

– базово-модификационный конструктор – элементы собраны в конструктивно-унифицированные ряды с ярко выраженным основанием ряда;

– агрегатный (модульный) конструктор (рис. 60), в котором все элементы – конструктивы определены по составу и связаны единым размерным модулем и могут быть законченными финальными изделиями.

Конструктор может состоять из одного конструктива:

- одного гибкого стержня;
- одного «мягкого» объемного элемента;
- унифицированный (стандартный) кирпич одного типоразмера;
- выставочные стержневые конструкции и универсального узла.

Принцип «средового конструктора». Три основных типа (класса) комплексов:

– технический комплекс – совокупность предметов на принципе – технической или типологической оснащенности (комплексы мебели, сложных бытовых приборов (холодильников, пылесосов, радиоэлектроники) (рис. 61);

– функциональный комплекс – совокупность предметов на принципе предметного обеспечения какой-либо функциональной системы или службы деятельности (аэрофлота, железнодорожной службы и др.), торговой, коммунальной службы и т.д. (рис. 62);

– средовой комплекс – совокупность предметов, элементов цветовой графики и других структурных элементов, в основе которой лежит принцип средового единства. Например, предметно-пространственная среда жилища, цеха предприятия, вокзала, городской среды и т.д. (рис. 63).

Специфика дизайнерского подхода к проектированию любого комплексного объекта – каждый комплекс рассматривается во взаимосвязи и взаимопроникновении всех трех типов комплексности.

Комплексы проектируются – по методу агрегатирования (модульного проектирования) с размерно-модульными системами через наборы-конструкторы из унифицированных элементов.

«Средовой конструктор» – из одного конструктора получать изделия для обеспечения не одного, а нескольких функциональных процессов, осуществляемых в той или иной проектируемой среде.

Например, в дизайн-программе по созданию развивающей предметно-пространственной среды для детей были разработаны именно такие средовые конструкторы, из которых возможно было формировать различную детскую функциональную мебель (для учебы в общеобразовательных и дизайн-классах школы, для занятий в дошкольных учреждениях, для отдыха, сна, игр, приема пищи, релаксации и т.д.), а также игровые и спортивно-оздоровительные средства, элементы декора и др. (рис. 64).

Принцип «универсальности» среды. Принцип универсальности среды предполагает универсальность объемно-планировочных и конструктивных решений (в одном здании – предполагает применение минимального количества типов планировочных, строительных и конструктивных элементов, а также элементов технологического оборудования).

Универсальность среды в пределах каждой функциональной зоны – за счет унификации ее элементов, в частности, средств инженерного обеспечения (тепловых и воздушных сетей, освещения и т.д.), носителей визуальной информации, цветовой графики средств, а также унифицированных агрегатных элементов основного технологического оборудования, мебели, оборудования санитарно-гигиенических зон, зон отдыха, приема пищи и т.д.

Такой принцип организации предметно-пространственной среды, с одной стороны, способствует упрощению и ускорению процесса проектирования, строительства, монтажа и эксплуатации оборудования, а с другой – обеспечивает максимальную гибкость и возможность ее трансформирования, в зависимости от изменяющихся условий использования пространства (рис. 65).

Принцип «структурности» среды обуславливается требованием универсальности пространства средовых комплексов. Упорядоченность, визуальная ясность, своеобразная «читабельность» функционального содержания пространства прямо зависят от компоновки и взаимосвязи составляющих его структурных элементов.

Структурность пространства – это четкость и ясность его композиционно-пластического строя. Создавая гармоничную предметно-пространственную среду, дизайнер использует формальные средства композиции: тектонические и пропорциональные закономерности организации архитектурно-строительных элементов и размещаемого оборудования, их метроритмические связи, цветовые гармонии колористического решения интерьеров и отделки оборудования. Он должен стремиться к пластической взаимосвязи структурных элементов предметно-пространственной среды и сомасштабности ее человеку.

Принцип «целостности» среды. Принцип целостности предметно-пространственной среды находит выражение:

– во-первых, в том, что учебная и учебно-игровая деятельность ребенка протекает в тесной связи со средой во всех многообразных аспектах возникающих связей – духовных, психофизиологических, коммуникационных, творчески созидательных;

– во-вторых, сама среда выступает как нечто цельное. Она не распадается на отдельные предметы, технические устройства, оборудование, здания и т.п., а выступает в качестве полноценной среды обитания и жизнедеятельности ребенка (рис. 66).

Принцип «игрового начала» детской среды. Игровое начало предметно-пространственной среды – важнейшее средство воспитания и образования (Коменский Я.А. «Великая дидактика»).

Для дошкольников и младших школьников усвоение занятий через игру, игровые средства – самое естественное и прочное. Особенно это заметно при обучении детей компьютерной грамотности и взаимодействию с компьютерными программами.

Названные принципы не просто тесно связаны, но и переплетены друг с другом, обуславливают друг друга. Структурность предметно-пространственной среды, предполагающая четкость и ясность композиционно-пластического строя пространства, обуславливает универсальность, гибкость и динамичность развивающей среды, но она же теряет смысл без ее целостности и наличия игрового начала. В свою очередь, игровое начало может остаться лишь благим намерением, если при проектировании детского учебного учреждения не будут соблюдены принципы структурности и трансформируемости. Структурность же является одним из факторов обеспечения целостности среды (рис. 67).

Принцип «адаптивности» детской среды. Адаптивность – это быстрая реакция на происходящие изменения протекающих в этой среде процессов. А поскольку изменения в организацию среды могут вноситься самими участниками процессов – это позволяет рассматривать данную среду как развивающую, в частности, как учебную и игровую среду, формирующую созидательные творческие навыки детей [5].

2.1.2 Виды комплексов, наборов и гарнитуров

Такие изделия чаще всего унифицируются или агрегатируются и представляют собой размерно-подобные или типоразмерные ряды или ряды унифицированных агрегатных узлов, предназначенных, как правило, для самостоятельной сборки-разборки самим потребителем.

Следующие совокупности изделий:

– функциональный комплект – совокупность изделий определенного функционального назначения, предназначенных для выполнения основной целевой функции. Это, например, комплект приборов для навигации судов, комплект изделий для пайки, комплект мебели и др. (рис. 68);

– набор – совокупность изделий, объединенных общим функциональным признаком и согласованных между собой по составу и назначению. В качестве примеров можно привести наборы мебели для кухни, для прихожей, маникюрный набор, набор столярного инструмента и др. Из наборов можно выделять варианты комплектов, которые различаются по составу изделий (рис. 69);

– гарнитур – совокупность изделий, имеющих единый образный строй и согласованных между собой по конструктивно-технологическим признакам и предназначенных для выполнения какого-либо функционального процесса. Например, мебельный гарнитур для столовой, спальни, чайный гарнитур, гарнитур одежды и др. Гарнитуром может называться также функциональный комплект узкоспециализированного назначения, который проектируется и выпускается в постоянном составе (рис. 70).

2.1.3 Формирование визуальной структуры. Пропорционирование. Подобие пропорциональных отношений. Динамический ряд прямоугольников. Пропорция «золотого сечения». Приемы формальной визуальной организации

Объект формообразования можно представить как объект структурно состоящий из:

– визуальной структуры (стилевой). Поиск характерного пластического решения образца-эталона для параметрических размерно-подобных рядов; основания ряда – для конструктивно-унифицированных рядов, и далее – перенос характерных структурных признаков морфологии этих изделий на остальные члены ряда. Также необходимо выявить специфические черты и особенности формообразования несущих (опорных) и силовых (функциональных) узлов агрегатированных изделий и т.п.;

– антропометрической структуры (антропоморфной). Определенное соответствие человеку морфологии изделия или пространства, изоморфных человеку или структурированных относительно его движения, позы и т.п., проводится согласование отдельных единиц унифицированных и агрегатированных изделий, их элементов и комплексов, непосредственно контактирующих с человеком;

– материальной структуры (размерно-параметрической). Согласовывание пространственно-размерных характеристик собственно унифицированных и агрегатированных изделий. Мерой этих согласований является пространственно-размерное строение тех элементов изделий, которые обладают наибольшим числом конструктивных и функциональных признаков (обычно это унифицированные узлы и агрегаты).

Для конкретизации и уточнения объектов композиционного формообразования, которые представляются попеременно в виде трех вышеуказанных структур, рассмотрим наиболее характерные (с точки зрения унификации и агрегатирования) примеры их дизайн-проектирования.

Формирование визуальной структуры. Формирование визуальной структуры возможно осуществить с помощью пропорций, геометрического подобия, цвета, ритма и др.

Приемы стилизации, к которым относится перенос характерных структурных признаков морфологии с одних изделий на другие, весьма типичны для уни-

фицированных рядов (комплексов) изделий и их совокупностей. Такой перенос осуществляется чаще всего методом пропорционирования. Выделяются такие типы членения визуальной структуры, как тождество и подобие пропорциональных отношений.

Пропорционирование. Подобие пропорциональных отношений. Организация изделия с помощью пропорционирования, его целостность достигаются через закономерные соотношения различных величин элементов изделия между собой и с целым.

Известно, что сочетание различных геометрически подобных величин дает различные виды пропорциональных отношений, которые записываются в виде арифметических и геометрических пропорций.

Сущность геометрического подобия (графической схемы) состоит в построении системы параллельных и перпендикулярных прямых, являющихся гипотенузами прямоугольных треугольников, которые вписываются в ортогональные проекции изделия (рис. 71).

Два приема пропорционирования – через систему прямых. Если к какому-то элементу необходимо пристроить другой, который в смысле соразмерности находится в подчинении к первому элементу – используется прием соподчинения. Если какой-либо элемент необходимо расчленить на более мелкие соразмерные друг другу и к целому элементу – используется прием расчленения (целое повторяется в части).

Динамический ряд прямоугольников. Система динамических прямоугольников является разновидностью геометрического подобия (рис. 72). Пропорционирование изделий или их элементов осуществляется здесь путем вписывания их проекций в систему прямоугольников или их определенные сочетания. Прямоугольники могут члениться на элементы, повторяющие строение целого.

Смысл использования динамических прямоугольников в дизайне унифицированных изделий – это возможность визуально установить взаимосвязь отдельных общих для всего ряда унифицированных элементов (или изделий в целом) за счет наглядно выраженного их геометрического подобия.

Пропорция «золотого сечения». Члены ряда «золотого сечения» образуют ряд иррациональных чисел, где числа, величина которых более «4», приближаются к целым числам (1; 1,618; 2,618; 4,236; 6,854; 11,09;... 76,01 и т.д.). Этим рядом, преобразованным в ряд целых чисел (ряд Фибоначчи), можно пользоваться на практике.

Формирование визуальной структуры унифицированных и агрегатированных изделий и их совокупностей возможно осуществлять с помощью (рис. 73).

Формируя визуальную структуру унифицированного изделия с помощью «шкалы золотого сечения» необходимо пользоваться ограниченным числом делений, ввиду того, что пропорционируются в первую очередь основные унифицированные формообразующие элементы, определяющие основные членения общей формы изделия, сочетание которых и фиксируется при восприятии его визуальной структуры.

Приемы формальной визуальной организации. Целям формирования визуальной структуры унифицированных и агрегатированных изделий и их совокупностей служат также специфические приемы формальной визуальной организации.

Такие приемы строятся на использовании отдельных геометрических признаков, элементов и систем. Признаками визуальной формы могут быть активная горизонталь, вертикаль, наклон, округление углов, наличие в форме определенных геометрических фигур или тел и т.д. К элементам относятся конфигурации, формообразующие плоскости, линии, точки и т.д.

Повторение в элементах какого-либо признака способствует организации внешней формы изделия (в активном выявлении горизонтальных или вертикальных членений формы, использовании идентичных по характеру скруглений граней или ребер).

Организирующим визуальную форму элементом могут быть и формообразующие линии – зрительные оси, связывающие мелкие элементы на поверхности, например, органы управления и индикации, крышки, лючки, проемы и т.п. или же группы элементов в пространстве. Положение наиболее активных элементов, как правило, общих унифицированных элементов или элементов, непосредственно контактирующих с человеком-оператором, требует их фиксации с другими, второстепенными элементами в горизонтальном и вертикальном положениях (рис. 74) [5].

2.1.4 Формирование антропометрической структуры. Масштабность. Размерно-модульная система «Модульор». Антропометрическая модульная система «АСМОС»

Формирование антропометрической структуры. Масштабность. Можно говорить об антропометрической структуре вещи, когда существует согласованность ее размерных характеристик с размерами тела человека, его позой, движением в рабочем пространстве и т.д. Здесь соразмерность ее элементов из пропорциональной превращается в масштабную соразмерность.

Группы приемов масштабной организации:

– прием «согласования» морфологии человеческого тела с морфологией изделия;

– а для согласования размеров изделия с размерами человека и визуализации человеческого масштаба в изделии – приемы применения пропорциональных систем.

В визуальную структуру изделий вводят такие элементы, которые легко узнаются человеком, так называемые «указатели масштаба» (обычно к ним относятся ручки, запоры, лючки, органы управления и коммутации и т.д.

Размерно-модульная система «Модульор». За основу расчета сооружения в целом и всех его элементов брался какой-либо модульный размер, связанный с размером человеческого тела. Такой модуль увязывал между собой все элементы сооружения и делал эти элементы и само сооружение в целом масштабным, соразмерным человеку.

Эффективной является та размерно-модульная система, которая учитывает размеры и структуру человеческого тела.

Принцип «золотого сечения» заложен в основу построения размерной системы «Модульор» (Ле Корбюзье) и современной, так называемой антропоструктурной размерно-модульной системы АСМОС (рис. 75).

В первом варианте «Модулора» был принят средний рост человека, равный 175 см. На фирме «Оливетти» была разработана гармоническая система чисел с модулем 14 см, числа этого ряда приближаются к величинам «Модулора» и кратны определенным числам ряда Фибоначчи, что дало возможность соизмерить все члены ряда и обеспечить их взаимозаменяемость.

Антропометрическая модульная система «АСМОС». «АСМОС» – для модульно-пропорциональной и масштабной организации комплексов радиоэлектронной аппаратуры и формирования рабочих мест. Эта система содержит 11 рядов взаимосвязанных модульных величин, приведенных к кратному базовому модулю $M = 50$ мм (базовый ряд, малая функция – 4 ряда, большая функция – 6 рядов), близкие по значениям рядам «Модулора».

Во всех рядах «АСМОС» основные величины увязаны с ростом человека, равным 170 см (± 10 см). В числовых рядах этой системы каждый последующий член равен сумме двух предыдущих, а удвоение величины члена ряда равно сумме двух предыдущих и величины числа, от которого получено удвоение. Данная система использует свойства иррациональных прямоугольников. «АСМОС» – первая крупная размерно-модульная система в практике отечественного дизайна [5].

2.1.5 Формирование материальной (размерно-параметрической) структуры. Размерно-модульные системы

Размерно-модульные системы. Формирование материальной (размерно-параметрической) структуры может быть осуществлено, в первую очередь, с помощью таких средств композиции, как «объемно-пространственная структура» и «тектоника», а также приемов размерно-модульной организации.

Модуль является не только техническим средством для согласования и соизмеримости отдельных числовых величин (параметров), но и средством, с помощью которого устанавливаются визуально воспринимаемые соизмеримые отношения элементов изделия между собой и с целым.

Модуль, пропорции и масштаб могут представлять собой единое неразрывное целое. На основе этого и строились многие универсальные размерные системы с присущими им достоинствами и недостатками («Модульор» и «АСМОС»).

«Полиметрический модуль», масштабный строй которого обуславливается не абсолютными размерами антропометрических параметров, а размерами, характерными для определенных объектов, дающими представление об их величине и масштабности.

За исходный модуль здесь принят $M = 10$ см. Система имеет сетку числовых размеров модулей. Горизонтальные ряды сохраняют свойства ряда Фибоначчи. Вертикальные ряды образованы на основе арифметической прогрессии со знаменателями 10, 20, 30 и т.д.

Основные принципы образования полиметрической модульной системы заключаются в следующем:

- сочетания членов того или иного модульного ряда, больших по абсолютной величине, должны последовательно включать сочетания членов этого же ряда, меньших по абсолютной величине;

- сочетания членов рядов, образованных более крупными модулями, последовательно должны включать в себя сочетания размеров из рядов, кратных более мелкому модулю;

- а в пропорциональных сочетаниях должна прослеживаться одна и та же гармоническая тема: если, например, в более крупных сочетаниях размеров, выбранных из одного какого-либо модульного ряда либо из разных модульных рядов, принята тема удвоения (или деления пополам), то она должна прослеживаться и в сочетаниях размеров, кратных более мелкому модулю, то есть не должно нарушаться подобие в структуре крупных и мелких членений.

Целесообразно применять в качестве модуля прямоугольник, а не квадрат. Отношение длин сторон прямоугольника может быть любым необходимым, что позволяет заложить в основу такой модульной сетки желаемый закон пропорционирования, например, пропорцию «золотое сечение».

2.1.6 Цвет как организатор антропометрической, визуальной и материальной структур

Рассмотрим основные принципы организации цветовых гармоний в среде:

1. «Принцип повторяемости целого в его частях». Он реализуется посредством выделения ведущего (композиционно и психологически наиболее значимого) цвета гармонии и повторения его путем, например, ахроматических преобразований или хроматических смешиваний главного цвета с другими второстепенными, но в пропорции, оставляющей доминанту за избранным цветом. Данный принцип можно охарактеризовать как «композицию сближенных цветов».

2. «Соподчиненность частей в целом». Он основан на различии, где в целом может быть выделено главное, второстепенное и дополнительное (иерархическое дифференцирование отобранной гаммы цветов, выделения главной темы и вариаций).

3. «Соразмерность частей в целом». Это оптимальное пропорциональное отношение всех элементов цветовой гаммы (согласование пропорционального отношения цветовых поверхностей по яркости, светлоте).

4. «Уравновешенность частей». Это согласование противоположных (по цвету) частей целостного объекта. Данный принцип основан на контрастных цветосочетаниях.

5. «Принцип единства». Это повторяемость цветовых элементов гаммы цветов, организующих единство целого. Этот принцип как бы суммирует все ранее сформулированные принципы. Он связан с такими композиционными признаками единства, как высокая организованность, связанность, согласованность элементов объекта, а также со средствами цветоритмической организации и пропорциональной координации.

Концептуальный подход к проблеме цветовой организации предметно-пространственной среды какого-либо комплексного объекта (производственного, жилого или административного) включает три основных аспекта:

1. Функциональное соответствие. Цветовое пространство должно структурироваться таким образом, чтобы вызывать у субъекта соответствующую эмоциональную реакцию, обусловленную эстетическими, информационными функциями, и приспособить ее к специфике деятельности, характерной для конкретного объекта.

2. Система программируемых цветовых картин. Цвет – как система программируемых цветовых картин, дающих исчерпывающую информацию о проходящих в среде процессах, легко ориентироваться в данном пространстве.

3. Колористическая целостность объекта. Формирование целостной цветовой композиции подразумевает организацию совокупности цветовых пятен, исходя из трех основных требований:

- комбинаторики цветосочетаний, то есть группирования цветов по одному из выбранных принципов (например, подобия цветовых пятен или их контраста);
- динамики цветосочетаний, то есть организации цветовых пятен по ранее продуманной программе;
- гармонизации цветосочетаний [5].

2.2 УНИФИКАЦИЯ КАК ЯЗЫК ДИЗАЙНА

2.2.1 Модель языка унификации

Унификация – есть язык передачи информации. Основной формой передачи информации является слово. В нашем случае речь идет о том, что она (унификация) предстает не как метод, а как язык.

Аналогия унификации с нашим обыденным языком, с точки зрения его принципиального строения. Разница в том, что если обыденный язык описывает и выражает предметный мир с помощью слов, то унификация сама есть предметный язык. В качестве алфавита здесь выступают отдельные элементы (детали, узлы, агрегаты и т.п.), а из них выстраиваются по определенным правилам своеобразные высказывания – «слова», «фразы» и «сочинения».

Основными структурными характеристиками языка являются:

- алфавит и грамматика;
- смысловое значение (содержание) знаков;
- интерпретируемость.

Под алфавитом мы понимаем закрытую знаковую систему, где набор возможных знаков задан заранее и остается навсегда неизменным (наш язык содержит алфавит в количестве более тридцати букв). Язык унификации наоборот, он строится на предметных образованиях различных типов, морфологическая структура которых характеризуется иерархией элементов (от простых к более сложным). Поэтому сам алфавит приходится формировать каждый раз заново в зависимости от типа получаемого высказывания. Высказывания же сводятся, в принципе, всего лишь к трем основным типам, каждому из которых соответственно определяются правила выбора алфавита и оперирования им.

Первый тип. Этот тип высказываний можно условно отнести к высказываниям (при помощи алфавита морфем): типоразмерным и размерно-подобным рядам или типоразмерным конструкторам (рис. 76).

Второй тип. Этот тип высказываний можно условно отнести к конструктивно-унифицированным рядам или базово-модификационным конструкторам (рис. 77).

Третий тип. Этот тип высказываний можно условно отнести к агрегатному конструктору или конструктору-комбинатору (рис. 78).

Смысловое значение языка унификации заключается в его знаках-элементах алфавита и получаемых из них выражений (абстрактная живопись – здесь легко прослеживается и алфавит, и грамматика, содержательная часть – вызывает трудности. В предметной живописи, наоборот).

Интерпретируемость смыслового содержания знаков алфавита (семантика) связана с выражением их значений путем содержательного истолкования (другая форма выражения алфавита и интерпретирование его путем кодирования при помощи других знаков, в виде азбуки Морзе. Аналогичным образом был интерпретирован обыденный язык (точнее его алфавит) для передачи сообщений в морском деле с помощью так называемого морского семафора).

С интерпретируемостью тесно связано явление иерархии языков, выражаемое в том, что один язык становится объектом рассмотрения другого. Этот другой язык тем самым иерархически становится выше первого и в науке определяется как метаязык (слова «стул», «стол», «шкаф» и т.п. относятся к словам более низкого уровня, чем слово «мебель»).

Знаковая система имеет право называться языком, если она может быть интерпретируема на другом языке:

- музыкальные произведения интерпретируются нотными знаками;
- оформление книги часто сопровождается графическими иллюстрациями;
- театрализованные представления, где используются дополнительные средства выразительности: музыка, интонации, жесты, голоса и, что может быть особенно важно, образы, создаваемые актерами.

2.2.2 Комбинаторика – формальный метаязык унификации

Многие метаязыки (предметные метаязыки) опираются на более общие правила одного из разделов математики – комбинаторики. При этом все возможные расстановки (комбинации) можно свести к трем основным типам:

– «**РАЗМЕЩЕНИЕ**» – это две комбинации, которые отличаются друг от друга одним элементом либо состоят из одних и тех же элементов, но расставленных в различном порядке (базово-модификационный конструктор):

1	*2*
КОМБИНАЦИЯ	КОМБИНАЦИЯ
AAAA	AAAAA
A-A--A-A	A--A-A-A

– «**ПЕРЕСТАНОВКИ**» – это две комбинации, в которые входит какое-то количество различных элементов и они отличаются друг от друга порядком (конструктор-комбинатор (агрегатный конструктор)):

1	*2*
КОМБИНАЦИЯ	КОМБИНАЦИЯ
A-B-B-A	B-A-A-B

– «**СОЧЕТАНИЯ**» – это две комбинации, где нас интересует не порядок, а только состав (типоразмерный, размерно-подобный конструктор):

1	*2*
КОМБИНАЦИЯ	КОМБИНАЦИЯ
АБВА	ГДЕЖ

Дизайнер высказывает свои идеи концептуального характера не только с помощью вербальных языков, но и визуально прочитываемых описаний (высказываний), выраженных буквально в предметной, конкретно-чувственной форме объекта (вещи). Объект (вещь) – символ фирмы «Мемфис», «Касабланка» (рис. 79). Важно выявить знаково-символическую (языковую) функцию этой вещи, а не ее конкретное назначение как материального предмета. Книга – это не только материальный предмет для человека. Осуществление коммуникаций между книгой и человеком происходит путем знакомства с содержанием, перелистывания ее страниц. Предложенный автором постепенный наклон плоскостей полка в промежутке от вертикального положения к горизонтальному, как бы образно отражает сам процесс прочтения книги.

«Эксперимент в дизайне», проходивший во ВНИИТЭ, который дал новые предметные языки художественного формообразования. В алфавит этой разновидности языка (конструктора-комбинатора) входят, как мы уже говорили, три элемента с соответствующими смысловыми значениями, но имеющие унификационную связь через свои основные параметры:

– окружность – это фигура, которая замыкает на себя другие фигуры во всех комбинациях, стараясь их как бы удержать, не допустить распада композиции на отдельные элементы;

– треугольник – фигура с сильно выраженным направлением положений на плоскости и активно влияющая на направленность всей комбинации фигур;

– прямоугольник – относительно спокойная фигура, но ее различия в соотношениях сторон позволяют четко выявлять, направлять и удерживать компози-

ционную структуру фигур, сдерживая при этом активность круга и, особенно, треугольника.

С нашей точки зрения, только нижнюю левую комбинацию следует признать неудачной. При ее образовании были потеряны функции каждой из фигур и комбинация превратилась в случайный их набор, где налицо как бы «прилипание» фигур к краям листа по горизонтали и затиснутость их в пределах его границ.

То же можно сказать о современной практике графических комбинаторных построений на основе исходного модуля, с помощью которого можно создавать практически неограниченное количество декоративных композиционных решений.

Итальянский художник В. Вазарели вдохнул вторую жизнь в формализованную модель традиционной ортогональной модульной решетки, расширив ее комбинаторные возможности. Так, на ровной глади решетчатой плоскости начинают появляться выпуклости и разрывы, как бы для того, чтобы превратить плоскость в объем, заглянуть внутрь квадратной решетки и открыть в ней новые художественно-комбинаторные возможности.

Все это вылилось в стремление найти альтернативу плоскому угловатому застывшему миру путем создания новых гибких структур, которые постоянно движутся, деформируются и обращаются в калейдоскоп новых форм и их сочетаний (рис. 80).

Исходя из сказанного, можно утверждать, что именно по этим двум взаимосвязанным уровням (синтаксическому и семантическому) следует искать возможности совершенствования и развития языка унификации, открывать новые синтаксические формализованные структуры, их новые смыслы и значения, способствуя тем самым расширению существующих представлений о нем. Рассмотрим теперь один из наиболее распространенных в дизайне тропов – метафору по отношению к языку унификации.

Троп – слово или фраза в переносном значении, образное выражение (метафора, метонимия, аллегория, гипербола и т.п.).

2.2.3 Роль метафор в формировании смысловой структуры языка унификации

Метафорический язык наиболее широко используется в дизайнерской практике в связи с поиском новых форм выражения нетрадиционных представлений о предметном мироустройстве человека. Именно в этих творческих изысканиях следует искать истолкование и существующих и зарождающихся новых смысловых структур языка унификации.

Поиск метафоры, способной вобрать в себя все концептуальное содержание идеи и ярко выразить ее в одном образе-понятии, – характерная черта этого языка. Иногда образ-понятие фиксируется в одном слове или словосочетании («дом-хижина», «луна-парк» и т.п.). Метафорически образ, как правило, напрямую связан не с морфологией, а с процессами жизнедеятельности, придающими данной морфологии тот или иной смысл.

Возникает необходимость задать «метафорическую» типологию потенциальных объектов языка унификации в виде различных типов. Типы представляются в виде своеобразных высказываний, соответствующих формально логической структуре предметного языка унификации.

Первый тип «Объекты (вещи)-хамелеоны» обозначает ряд изделий, как правило, одного типа, но имеющих разные основные параметры, которые могут как бы менять, трансформировать свою оболочку – геометрическую форму и линейные размеры в зависимости от исходных условий функционирования, сохра-

няя при этом свою морфологическую структуру и (обычно) тождество или подобие геометрических форм. Пример демонстрируют японский дизайнер Ш. Курамата и итальянский дизайнер М. Ботта. Разработанные ими кресла и диван, с одной стороны, чем-то напоминают ороговевшие, словно застывшие морфологические структуры древних ящериц (за счет металлического сетчатого покрытия), а с другой – производят впечатление какого-то нового поворота в формообразовании мест для сидения (рис. 81, 82).

Второй тип «Объекты (вещи)-кентавры» совмещает в своей морфологической структуре части разных по типу объектов (обычно соединение идет через унифицированные элементы основания ряда с элементами производных (модификаций). Для мебели, например, такими типами высказываний могут являться наборы, комплекты, гарнитуры.

Третий тип «Объекты (вещи)-оборотни» более сложный и наиболее совершенный тип объектов, которые принимают различные облики и различные морфологические структуры, превращаясь в объекты одного или различного функционального назначения из одних и тех же составляющих их частей (унифицированных элементов). Обратимся к наиболее простому примеру проектирования изделий – кухонному набору ножей для разделки пищевых продуктов. Таким образом, начиная с алфавита элементов и простейших высказываний с его помощью – набора кухонных ножей «объектов-хамелеонов», и через ряд других высказываний – «объектов-кентавров» – мы пришли к их совокупности, которая должна быть согласована функционально-морфологически и композиционно с другими объектами кухни, то есть к целому кухонному ансамблю (рис. 83).

Единственный путь решения этой проблемы – научиться проектировать, производить и формировать любую предметно-пространственную среду жизнедеятельности человека быстро и массово, так, чтобы она была способна к переменам в разумные сроки. Это – единственный путь, за которым, на наш взгляд, будущее проектирования – путь унифицированных, агрегатированных (модульных) морфологий, когда проектируются не сами вещи, а их компоненты, складывающиеся в систему так, как это угодно пользователю.

Можно считать, что один из основных принципов морфологии такого оборудования – это его гибкость, трансформируемость и органичная способность к разрастанию, «проращиваемости».

Подчеркнем еще раз, что основа формирования предметной структуры оборудования – типология.

Первая ее ступень – типология социальных процессов, протекающих в той или иной предметно-пространственной среде и требующих обеспечения соответствующим оборудованием.

Вторая – определяет типичные ситуации этих процессов, а также их типичные персонажи и неживые объекты.

Третья ступень – ситуации, персонажи и объекты вызывают к жизни набор форм, которые интерпретируются в конкретных антропоморфных величинах.

Четвертая ступень – образует систему исходных конструктивов [5].

Г Л А В А 3

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ

3.1 ПРЕДПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ И СИНТЕЗ

3.1.1 Ориентация в проблемной ситуации и определение типа проектирования

Процесс проектирования представляет собой последовательность действий, началом которых являются накапливание данных о работе и выработка исходной целевой установки. На ее базе определяются направления дальнейшего поиска решения, оцениваются альтернативные варианты и ведется разработка выбранной идеи с последующим уточнением и взаимоувязкой подструктур модели.

Решение большинства задач архитектурно-дизайнерского проектирования лежит в области работы с формой. Именно форма – пространство, оборудования, организации процессов, то, с чем непосредственно «общается» потребитель – служит источником узнавания и усвоения функционального и эстетического содержания среды. Поэтому формообразование и формотворчество составляют фундамент, квинтэссенцию средового искусства. Это – наиболее емкая часть проектных усилий, ведущая к появлению оригинальных, выразительных, но необходимых для данных обстоятельств конфигурации и пластики проектируемых тел и пространств.

Разумеется, окончательные решения складываются взаимодействием множества независимых друг от друга факторов – интуиции, вкуса, капризов памяти, случайного стечения обстоятельств проектирования, желаний заказчика и пр. Но в начале процесса всегда нужен своего рода толчок, подсказка для воображения.

В дизайне среды суть такого рода подсказок предопределена содержанием объекта проектирования, заставляющим художника пройти разные стадии осмысления проектной задачи – от изучения особенностей процессов будущей средовой деятельности до отбора или изобретения нужного процессу оборудования и интерпретации характеристик места, которое необходимо смоделировать для их оптимального существования. Другими словами, в среде формотворчество не одномоментно, а многоступенно – движется от организации «пространственного тела» процесса к визуальным реальностям устройств его обслуживания и предметно-пространственной оболочки. И на каждой ступени автор имеет возможность снова и снова проверить качество и точность своих задумок, отбрасывая ходы ложные, отвлекающие от конечной цели – образа, и испытывая «в деле» те повороты – конструктивные, технологические, организационные, что приближают к этой цели.

Все варианты формирования средовых комплексов можно разделить на две группы:

- создание объектов принципиально новых, где синтезируются не встречавшиеся ранее технические, пространственные и образные параметры;
- внесение новых качеств в облик или техническое решение объектов и систем, уже знакомых потребителю.

Первый тип задач носит в теории дизайна название «проектирование без аналогов», второй – «проектирование по прототипам». Разумеется, потребитель в обоих случаях получает некий новый вид услуг, новый товар, новое решение среды. Но характер проектных действий при этом далеко не одинаков.

Во втором варианте речь идет о совершенствовании, модернизации заре-

комендовавшего себя приема организации среды, приспособлении отработанной технической или пространственной схемы к новым вкусам или обстоятельствам. Т.е. творческая энергия имеет «стартовую площадку» из эмоциональных и технических решений, и результатом должна стать их модификация, а не полный пересмотр и замена новыми.

Первый вариант становится нужен, если апробированные в прошлом способы решения средовой проблемы исчерпали себя, если появляются невиданные раньше технологические принципы, кардинально преобразующие известные прототипы, если возникают новые проблемы – социального, художественного, научно-технического плана.

Однако в дизайне, и средовом в том числе, становление нового отнюдь не является событием непредсказуемым, неуправляемым, случайным. Теория и практика дизайна разработали специальную технологию проектного поиска новых решений, рационализирующую и ускоряющую этот процесс. Технология эта носит название предпроектный анализ и имеет универсальный характер, т.к. действительна для проектных задач самого разного класса и типа [10].

3.1.2 Системный, исторический и функциональный анализ проблемной ситуации. Профессиональное определение темы и формулировка проектной задачи и установки. Выбор наиболее эффективного варианта темы – дизайн-концепции

Предпроектный анализ – начальная стадия работ по дизайнерскому проектированию, цель которой – преобразовать условия задачи в принципы ее решения, создать из описания потребности модель материально-пространственного объекта, удовлетворяющего эту потребность. Суть методики предпроектного анализа в дизайне состоит в расчленении процесса исследования предлагаемой дизайнеру ситуации на ряд этапов, самостоятельных по целям и результатам работы.

Системный, исторический и функциональный анализ проблемной ситуации.

Первый этап – обследование. На этом этапе происходит знакомство с ситуацией, контекстом размещения будущего объекта, перечнем свойств, которыми он должен обладать. Общеизвестна техника этого этапа: системный анализ и изучение аналогов, обзор литературных данных и реальных прототипов, выяснение их положительных и отрицательных качеств, формулировка прямых задач дальнейшей работы.

Системный анализ – изучение объекта, ситуации во всем многообразии связей его компонентов (составляющих) между собой и с образуемым ими целым, отражает стремление современности к интеграции различных областей научно-технического знания.

Особенностью системного анализа является ориентация на весь комплекс проблем, возникающих при изучении системного объекта: от вербального описания до построения формальных моделей с учетом взаимосвязи его материально-функциональных и социокультурных элементов. Системный подход – часть мировоззренческой позиции, которая видит мир как некую систему со своей иерархией ценностей и связей, чему соответствует философское понятие «дома» как цельного построения модели мироустройства.

Объектом системного анализа являются предметно-пространственные системы разного уровня, на которые влияют такие факторы, как экономика, социология, экология, технический уровень развития производства, психология и т.д., а их взаимодействие определяет функциональная организация.

Для дизайнерского системного анализа характерен метод исследования проблем по аспектам:

- содержательное описание, связанное с выявлением особенностей объекта как функционально-пространственной системы;
- моделирование функционально-пространственной организации;
- образный строй;
- оптимизация функциональных и структурных предложений, выбор правильного решения в условиях неопределенности с помощью человеко-машинных процедур;
- прикладные (частные) задачи исследования.

Сложность системы определяется не столько количеством ее элементов, сколько качеством (особенностями) взаимосвязей между ними, пониманием того, что приобретает система как целое по сравнению со свойствами ее отдельных элементов. Приобретение системой новых свойств – цель и результат работы по системному анализу, причем признаками новой целостности являются сбалансированность и связность всех элементов системы. Завершением системного подхода в дизайне является построение проекта системного объекта [8].

Анализ в дизайне – применяемое в ходе решения дизайнерских задач мысленное и фиксированное в различных проектных языках расчленение объектов (явлений или изделий) на отдельные составляющие с целью получения необходимой информации. Анализ в дизайне включает:

- анализ среды, которая, в свою очередь, связана с понятиями среды природной (рельеф, вода, климат, зелень) и среды искусственной (архитектура, малые формы, предметное наполнение и т.д.);
- анализ социокультурной реальности (глобальной, региональной, местной);
- функциональный анализ, связанный с характером производства, потребления, формами протекающих процессов (образ жизни), коммуникативной функций будущего объекта, санитарно-техническими формами обеспечения функций;
- анализ материалов и технологических возможностей;
- анализ прототипов;
- исторический анализ ситуации или вещи.

Анализ в дизайне подводит к проектному решению через рассмотрение определенного круга проблем и соотнесение с собственной творческой позицией автора как художника, профессионала и члена общества. В процессе проектирования позволяет развивать проектную идею, сравнивая варианты по функциональным и художественным критериям. Анализ в дизайне – инструмент логического подхода к проблеме, свойство мышления архитектора и дизайнера, необходимая предпосылка синтеза.

Сбор информации – комплекс приемов и способов получения исходных данных для проектирования. Умелый их выбор и использование оказывают большое влияние на эффективность работы дизайнера, архитектора, проектировщика. Методы сбора информации делятся на две группы:

- элементарные (наблюдение, симуляционный метод, прямая анкета, интервью, свободная беседа, тест, психофизиологические исследования, изучение документов, анализ содержания);
- синтетические (косвенная анкета, сопоставление источников, аналогии и т.д.) (рис. 84).

Выбор метода сбора данных зависит от программы исследований и наличия источников информации. В отдельности каждый метод имеет как достоинств

ва, так и недостатки, те и другие ограничения. Дополняя один метод другим, можно получить наиболее качественный и действенный результат [8].

Профессиональное определение темы и формулировка проектной задачи и установки.

Второй этап – проблематизация задания. Особенностью этого метода является постановка дизайнером себе проектной задачи – проблематизация задания. Ее смысл – восприятие задания как проблемы, т.е. столкновения противоречий между обстоятельствами будущей жизни объекта и эксплуатационными характеристиками его структур. Диалектика разрешения этих противоречий служит содержанием следующего смыслового этапа – **тематизации** (выбора «тем») арсенала возможных решений проблемной ситуации, которая предусматривает перебор таких решений, отнесенных к реальным слагаемым проектируемого комплекса: пространственным «телам», технологическим принципам и устройствам, системам оборудования и т.д. [14].

Проектная задача – программный план операционной деятельности дизайнера, сопряженный с целями и условиями работы. Проектная задача включает три компонента: исходное состояние, конечное состояние и процесс преобразования начального состояния в конечное (метод решения). Исходное состояние определяется программой, ситуацией и формулированием цели; конечное – и есть собственно проектная модель; третий компонент разъясняет процедуру целенаправленной переработки проектной информации в процессе творческой деятельности, где главная общая задача проектирования разделяется на отдельные подзадачи с точным указанием связей между ними.

Проектная задача представляет собой развитие проектного задания – программного документа, фиксирующего общие цели и установки работы [8].

Проектная установка – авторская ориентация в системе целей и приоритетов при формировании архитектурно-дизайнерских объектов. Выделяют четыре типа проектной установки:

- «ситуативный» – внимание проектировщика сосредоточено на ценности некоего преходящего состояния в особой эстетической ситуации, когда объект выступает как средство ее осуществления;
- «эстетизированный» – характеризуемый соотношением объекта с художественным идеалом; нередко предусматривается эстетическая ценность будущего акта созерцания при относительной незаинтересованности иными сторонами ситуации;
- «прагматический» – рассматривающий объект как средство удовлетворения определенной потребности, когда на первый план выступает конкретная полезность вещи;
- «профессиональный» (противоположный прагматическому) – создание объекта, ценного с точки зрения его «делания», предметом интереса являются приемы организации функции и формообразования, конструктивная структура, архитектоника, использование средств символической значимости, соотношение объекта с конкретикой среды и пр.

Выбор наиболее эффективного варианта темы – дизайн-концепции.

Третий этап – сравнение «тем». Этот этап предполагает сравнение «тем», т.е. предложений, распутывающих отдельные узлы проблемы, сведение их в разные варианты согласованного общего решения и выбор среди этих вариантов наиболее эффективного. Это еще не проект, а **дизайн-концепция**, принципиальная дизайнерская идея будущего проекта, но уже содержащая его реально представимые формы: инженерно-технические, пространственные, процессуальные и

т.д. Как правило, формулируется дизайн-концепция в виде какого-либо парадоксального тезиса, неожиданной метафоры, наиболее выпукло отражающей смысл дизайнерского предложения [10].

3.1.3 Определение визуальных свойств, подбор эмоционально-чувственных аналогов по свойствам и поиск композиционно-художественных и материально-технических средств

В «классическом» дизайне задача синтеза функционально-компоновочного решения и его эмоционально-образного содержания предопределяет принципиальную схему процесса – параллельный поиск прагматических предложений (техническая, организационная, пространственная «дизайнерская» идея) и их эстетическая визуализация («художественная идея» – композиционная структура, зрительная трактовка ее элементов и т.п.). Эта схема достаточно эффективна во всех видах дизайна, особенно в средовом проектировании, где приходится одновременно учитывать множество разнообразных факторов становления средового образа [8].

Ассоциативный анализ – особая часть предпроектных и проектных исследований в дизайне, выявляющая образные источники конкретных визуальных предложений формообразования дизайн-объекта.

Любые формы восприятия средовых и предметных ансамблей и комплексов базируются на способности человека соотносить те или иные впечатления (зрительные, тактильные, психологические, от комплекса или его частей с «восприимчивым опытом» всей его жизни, с предпочтениями, антипатиями, интересами, воспитанными в человеке семьей, обществом, практикой личных контактов с действительностью.

Естественно, что этот опыт делит весь мир узанных человеком форм и явлений на события и объекты «положительные», приятные, к которым хотелось бы вернуться, испытать вновь, и «отрицательные», вызывающие отторжение, неприязнь. Но эти же явления могут рассматриваться и с других позиций: запомнившиеся, вызвавшие любопытство, выделившиеся из ряда сходных впечатлений и такие, что прошли мимо, не возбуждив особых эмоций.

Соответственно все зрительные впечатления могут ассоциироваться в сознании потребителя с реальными эмоциональными переживаниями прошлого (и их возбудителями), выстраиваясь в системы по принципу «интересно–скучно», «приятно–отвратительно» и т.д. То есть – рассматриваться как источники эмоциональной и идейно-содержательной оценки дизайнерского объекта.

Пока примерами для подражания при поиске предметно-пространственных форм в «сознательном» (профессиональном) и спонтанном (народном) дизайн-проектировании служили природные и «классические» образы, тысячелетиями проходившие апробацию на выразительность и глубину содержания, эти оценки складывались почти автоматически, традицией. Но сейчас, когда арсенал прототипов формотворчества вырос беспредельно, отбор тех из них, что в максимальной степени отвечают и задачам авторского замысла, и требованиям оригинальности визуальных впечатлений, осложнился чрезвычайно.

Иными словами, при переборе источников зрительных конструкций в дизайне к всегда существовавшей задаче – выбрать лучшее, интереснейшее, активно привлекающее потенциального потребителя – прибавилась специфическая проблема «не навредить», не испортить задуманную эмоциональную систему чуждыми ей ассоциациями, не сломать выстраданные автором закономерности построения образа случайными, отвлекающими, а то и досаждающими зрителю аналогиями и упоминаниями.

Другой аспект – источник визуальных аналогов при становлении образного содержания в дизайне. Столетиями предполагалось, что «просто» среда и ее компоненты – ложки, скатерти, вилы в сарае, сено, молоко, дрова – лишены художественного замысла и смысла и приобретают черты искусства, только если их ваяет, мастерит, сервирует великий мастер, вроде Б. Челлини. В европейской художественной традиции это убеждение усугублялось подспудным принижением «экзотических» форм искусства других континентов и безоглядным преклонением перед идеалами античности. Существовало даже негласное табу на «низкие» источники вдохновения, заставлявшие заменять в поэзии слово «крестьянка» выражениями «дева», «поселянка» и т.д.

Сегодня нет во Вселенной явления, предмета, сооружения, устройства, которое не может рассматриваться как генератор эмоционально-художественного содержания и само по себе, и как исходная точка формирования оригинальных эстетических переживаний. Расширив до бесконечности палитру источников художественного смысла за счет любых форм мироздания – от прожилок зеленого листа и голограммы воздушных потоков в аэродинамической трубе до сантехники – дизайнерское искусство встало перед новой стороной собственной технологии. Это задача расшифровки кодов воздействия и этих источников, и средств и приемов их эстетической интерпретации, и даже – выработки новых норм их отбора. Что совершенно иначе, чем прежде, поворачивает всю систему ценностей в искусстве, перенося центр тяжести в работе художника с поиска элементов новых форм на способы их синтеза.

Метод ассоциаций – способ формирования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов, качеств. Ассоциации различаются по сходству, контрасту и смежности. Ассоциативные образы, взятые из фонда памяти человека или машины, связываются, сопоставляются между собой в соответствии с задачами и логикой проектируемой системы. Целевая взаимосвязь образных характеристик различных объектов делает ассоциативный метод основой продуктивной проектно-преобразовательной деятельности, приводит к открытию новых отношений в проектируемой модели [8].

Эмоциональное воздействие архитектурного пространства. Связь человека с окружающим миром, в том числе и с архитектурной средой, отражается с помощью ощущения и восприятия, выступающих в единстве. Человек выражает свое отношение к воспринимаемому событию или объекту эмоциями. Эмоциональная окраска чувств может быть связана с представлениями индивида о социально-культурных нормах и ценностях, может меняться при коллективном сопереживании событий.

По смыслу архитектурная организация пространства жизнедеятельности должна особенно учитывать те эмоции, которые стимулируют адаптацию к деятельности. При этом мера эмоционального удовлетворения будет зависеть от того, насколько архитектурная среда отвечает потребностям человека (коллектива), связанным с конкретным деятельным процессом.

Среди различных видов эмоций, проявляемых человеком, доминирующее значение принадлежит положительной эмоции «интерес». Она составляет необходимое условие развития чувственно-познавательной и деятельной сферы. Архитектура как способ пространственной организации деятельности должна, прежде всего, ориентироваться на эту положительную эмоцию и ослаблять отрицательные эмоции.

Условия эмоционального восприятия. Удовлетворение физиологических потребностей определяется в среде рядом качеств, информирующих человека о ее удобстве, надежности, целесообразности, защищенности и т.п.

Познавательная (ориентационная) потребность проявляется в необходимости понять окружающую среду путем получения информации как смысловой, так и визуальной. Большое количество информации способствует возникновению многообразных эмоций. Визуальная информация связана с количеством различных материальных элементов среды. Оба вида источника информации активизируют внимание при восприятии. Недостаточность информации порождает бедность ощущений и неудовлетворенность от однообразия архитектурной среды.

Архитектурная среда содержит многообразные характеристики, свидетельствующие об определенных отношениях к находящемуся в ней человеку. Имеется в виду эффект незримого присутствия человека. Возникает состояние, аналогичное восприятию произведения литературы и изобразительного искусства, основанному на сопереживании жизненных ситуаций, отображенных в конкретно узнаваемых образах. В архитектуре это сопереживание происходит через опосредованные образы интерьера, например, уютного, теплого или, наоборот, официального, холодного, отчужденного и т.п. Значения символов, несущих информацию о человеке, приобретают вещи, предметы оборудования, мягкие или жесткие формы архитектурных деталей, их размеры, характер обработки естественных материалов, изобразительных рельефов или живописных картин. Наоборот, ассоциативные аналоги с чужеродными организмами, например, машинно-техническими или рядом бионических форм, оказывают часто неосознанное отрицательное эмоциональное воздействие.

Эстетическая характеристика свойства пространств. Эстетическая характеристика свойства пространств «внешнее–внутреннее» связана с чувственным переживанием воспринимаемых отношений между ними, организованных по принципу контраста, нюанса или равенства. Эти отношения проявляются через сочетания пространственных форм и их величин, особенности материала, декора, оборудования, освещения и цвета.

В закрытом пространстве единый характер ограждения обычно создает целостность интерьера. Во внешних городских пространствах – комплексах, площадях, улицах – фасады объектов чаще всего разные, однако ощущение единого, образно определенного может сохраниться здесь только за счет организованного, т.е. архитектурного, пространства.

Понятие «раскрытое–замкнутое» характеризует обзорность, взаимопроникновение, «перетекание» пространств, между открытыми и закрытыми, внешними и внутренними. Степень взаимопроникновения пространств зависит от величины ограждающей массы и количества визуальных направлений связей. Основой эмоциональной оценки понятия «раскрытое–замкнутое» служит психологическое неприятие человеком абсолютной замкнутости. Непосредственное ощущение находящейся рядом естественной природы вносит покой в его душевное состояние.

Эстетическая характеристика свойства пространства «замкнутое–раскрытое» связана с эффектом совместного восприятия закрытого и открытого природного пространства. В качестве таких «картин» используются ландшафт, естественный свет, смена природных явлений и т.п. Важны и конкретные формы связи – непосредственные или постепенные (ступенчатые), в горизонтальном направлении или вертикальном, абрис проема – щель, окно, витраж и др.

Не менее эмоционально и восприятие открытой связи участков самой пространственной структуры, позволяющей ощущать картину многоплановой организации форм и движения. Архитектурное пространство, заключенное в определенной форме, обладает важным свойством ориентации и направленности, динамики своего развития. Ориентация связана с физиологической приспособляемо-

стью человека к гравитации, с его положением в физическом пространстве, с определенными понятиями – низ, верх, впереди, сзади, сбоку. Направленность пространства определяется его устремленностью по одной из трех координат и выражается качественными понятиями: «низкое–высокое» (мелкое–глубокое), «узкое–широкое», «короткое–вытянутое». Указанные в общем виде качественные понятия условны и в плане эмоциональных переживаний связаны с человеком через его восприятие абсолютной величины пространства. В архитектурных пространствах динамические свойства формы выступают чаще в метафорическом значении, выражая общее впечатление от формы, или в сравнительном значении для ряда сопоставимых форм [8].

3.1.4 Формирование формального и предметного образов проектируемой среды

Образ в дизайне – эмоционально-чувственное представление о назначении, смысле, качестве и оригинальности произведения дизайнерского искусства, категория эстетической оценки результатов дизайнерского зодчества.

Образ в дизайне существенно отличается от аналогичного понятия в других видах искусства, поскольку дизайн, с одной стороны, гораздо теснее их привязан к содержанию результатов своей деятельности, с другой – внешне не претендует на реализацию духовных целей художественного творчества. Тем не менее, выразительность и значимость образа в дизайне по ряду причин выдвигает его в ранг концептуально значимых явлений культуры.

Система «образ в дизайне» четко делится на три группы, отражающие природу их представления зрителю:

- цветографическую (сходную по средствам с живописью и рисунком в изобразительном искусстве);
- объемно-пластическую (аналогичную скульптурному творчеству);
- пространственную – воспроизводящую возможности архитектурной организации нашего окружения.

Соответственно усложнению палитры средств каждого последующего вида дизайна возрастает потенциал его образного восприятия.

Но при любом способе предъявления все дизайнерские образы имеют двойное происхождение: они несут потребителю информацию о характере тех бытовых или трудовых процессов, для которых приспособлены их «носители», и в то же время обладают несвязанными с ними визуальными свойствами (яркостью, пластичностью, композиционным построением и т.п.), которые зритель воспринимает как самостоятельный эстетический знак, «изобразительную структуру», живущую независимо от функции жизнью.

Особенности восприятия (потребления) во многом определяют специфику свойств образа в дизайне. Среди них:

- функциональная окрашенность конкретного образного решения, указывающая через утилитарные задачи потребления на его роль в образе жизни данного человека или слоя общества;
- всеобщая узнаваемость образных характеристик, вызванная, с одной стороны, стремлением к оригинальности, запоминаемости их решений, с другой – массовостью их тиражирования, которая знакомит буквально все слои общества с соответствующими визуальными прототипами (мебель Тонета, «скандинавский» дизайн и т.д.);
- принадлежность наиболее ярких образных предложений в дизайне конкретной творческой личности, которая раскрывается через индивидуальные черты

авторского «фирменного стиля» или другие признаки, присущие работам того или иного мастера или проектного сообщества («Браун» стиль, работы Э. Соттсасса, Ф. Хундертвассера и др.);

- непрерывная смена частных визуальных характеристик – динамика декоративных вариантов, принципов технологических решений – при устойчивости базового понимания функциональных задач данного типа произведений дизайна (пример – эволюция форм бытовых электроприборов: бритв, нагревателей и т.д.);
- принципиальная броскость, яркость формальных решений, нацеленная на привлечение внимания потребителя, «рекламность» их облика, связанная с коммерческим характером распространения произведений дизайнерского искусства в обществе [36].

В создании формального образа особую роль играет процесс «стилизации». **Стилизация** – особый тип формально-эстетической модернизации, при которой изменению подвергается исключительно внешний вид изделия, не связанный со сменой функции и не касающийся улучшения его технических или эксплуатационных качеств. Стилизация тесно связана с конкретными характерными чертами образа жизни, с модой и изменением предпочтений (рис. 85).

Стилизация в дизайне осуществляется несколькими путями:

- буквальное копирование визуальной формы культурного образца;
- прямой перенос некоторых визуальных признаков внешнего строения культурных образцов на проектируемую вещь (орнаментальные детали, декоративные или конструктивные элементы);
- перенос характерных визуально наблюдаемых структурных признаков морфологии (в частности, методом пропорционирования).

Приемы первой группы представляют собой вырождающийся путь стилизации, когда она превращается из средства гармонизации отношения «вещь-культура» (при условии остающегося несовпадения вещи и культурного образца) в конформизм, прячущий подлинное лицо вещи.

Приемы второй группы обычно применяются в традиционных объектах дизайна (мебель, посуда, одежда, интерьер, светильники, сумки и т.д.), а также в тех областях дизайна, которые уже приобретают свои тенденции (транспорт, некоторые изделия массового потребления). Сюда же можно отнести приемы стилизации природных форм в промышленных изделиях.

Приемы третьей группы наиболее типичны для дизайна. Прямого переноса форм здесь нет, стилизация строится на переносе формальных структурных отношений с одних предметов на другие. Нет буквального сходства между образцами стиля барокко и некоторыми современными изделиями, но ассоциативное тождество отношений легко устанавливается (рис. 86).

В некоторых случаях связь между объектом и культурным образцом может строиться и на буквальном тождестве отношений – геометрических, цветовых, тектонических. Так в дизайне особенной популярностью пользовалась группа приемов стилизации, построенная на пропорциональных схемах (канонах), использовавшихся в архитектуре и искусстве еще со времен античности и ассоциирующихся в нашем сознании с высокой классикой.

Всякие рассуждения о стиле приводят к вопросу о его носителях, элементах и категориях. Однако, эти понятия связаны с определенным представлением о структуре художественного произведения.

Наряду с многочисленным делением художественной структуры на элементы существует, как известно, и двухчастное расчленение на содержание и форму. Вопрос о содержании и форме в искусстве предельно сложен и даже запу-

тан. Мы считаем, что это разделение больше всех подходит для понимания стиля в дизайне. Затронем только один наиболее распространенный вопрос по поводу такого разделения художественной структуры. Теоретики иногда спорят: художественный образ – содержание или форма?

Основываясь на рассуждениях А.Н. Соловьева можно сказать, что образ – и содержание и форма. Форма – в отношении элементов более высокого уровня (образ как форма, выражающая идейное содержание) и содержание – в отношении нижестоящих уровней структуры (образ как содержание композиционной формы). Идейный смысл художественного произведения – это прежде всего содержание, а композиция – в основном формальный элемент.

Стиль как художественная закономерность находит выражение в различных элементах структуры художественного произведения. Выражая закономерность стиля, элементы структуры становятся его носителями (этот термин в теорию стиля ввел А.Н. Соловев). Что происходит с элементом художественной структуры, когда он становится носителем стиля? Он подчиняется художественной закономерности, свойственной данному стилю, и тем самым приобретает стилевую окраску, или стилевую характерность.

Едва ли надо доказывать, что тот элемент структуры художественного произведения, который называют внешней формой, становится одним из важнейших носителей стиля. Элементы внешней формы (рисунок, колорит и т.д.) являются неустраняемыми носителями стиля. Так стиль французских импрессионистов в первую очередь характеризуется колоритом их полотен, на которых они стремились передать мгновенно схваченное впечатление цвета и света (пленер), в противоположность «музейной черноте», свойственной более ранней живописи.

Другим уровнем структуры художественного произведения является композиция. Как элемент художественной структуры композиция свойственна произведениям любого вида искусства. Но она специфична в каждом искусстве в зависимости от предмета и средств его выражения. Необходимо строго различать композицию и структуру художественного произведения, чтобы сразу отстраниться от таких понятий, как «композиционная структура», или «структурная композиция». Название «структура» применительно к строению художественного произведения, к системе элементов, составляющих художественное целое и обнимаемых категориями содержания и формы. Композиция – только один из компонентов этой системы, только один из ее уровней. Как определенный уровень художественной структуры, композиция становится носителем стиля.

А теперь посмотрим, является ли содержание художественного произведения носителем стиля? Входит ли оно в стиль? Идейно-образное содержание входит в стиль, но не является его носителем. Оно входит в стиль как стилеобразующий фактор. Таким образом, если носителями стиля признать только формальные элементы (идея, образ), то они получают свое законное место – место стилеобразующих факторов. Стиль начинается там, где начинается форма, с ее изображения и выражения, с построения образа. Стиль объединяет формальные элементы художественной структуры и таким образом поднимается над формой и ее элементами. Стилевое единство – это уже не форма, а смысл формы [35].

3.1.5 Морфологический анализ дизайн-объекта среды

Метод морфологического анализа используется на начальном этапе непосредственного проектирования, после предпроектного анализа, когда уже определена проектная ситуация и выделены проблемы, которые следует решать. Метод позволяет наглядно представить поле поиска возможных решений и служит га-

рантией того, что ни одно из новых возможных решений не будет упущено.

Цель морфологического анализа – наметить пути развития, описать все потенциально возможные решения данной задачи (построить поле возможных решений). Основной идеей морфологического анализа является упорядочение процесса выдвижения и рассмотрения различных вариантов решения задачи. Расчет строится на том, что в поле зрения могут попасть варианты решений, которые ранее не рассматривались (рис. 87).

Порядок действий

1. Определить важнейшие функции или функциональные признаки объекта. Разместите найденные функции и признаки на одной из осей карты. Порядок размещения большого значения не имеет. То, чем будет заполняться карта (функциями или признаками), зависит от типа объекта и целей проектирования. Если вы ищите новую форму, то, скорее всего, это будут признаки. Если же вы проектируете новый способ действия объекта, то нужно в первую очередь выявить функции. Важно, чтобы вы не упустили существенных признаков и функций. Для этого нужно очень хорошо представлять свою проектную ситуацию и иметь четкую формулировку проблемы. Чем больше вы будете знать о проектируемом объекте, тем проще вам будет составить карту.

2. Для каждой функции или признака перечислить максимум возможных вариантов частичных решений. Разместите частичные решения по другой оси в соответствующих колонках (столбцах). Частичное решение – это решение какого-либо одного аспекта всей проблемы. В идеале нужно записать все варианты частичных решений. Но не углубляйтесь в лишние подробности, иначе ваше поле поиска станет необозримым. Обобщайте. В каждом ряду решений можно добавить вариант «прочее», оставив тем самым себе свободу для маневра.

3. Выбрать по одному приемлемому частичному решению для каждого признака и функции. Для удобной ориентировки разные комбинации выделяйте разным цветом. На примере закрашены ячейки выбранных решений. Можно также отмечать выбранные решения точками и соединять их ломаными линиями – разных цветов, толщины, конфигурации. Комбинаций вариантов может быть достаточно много. Чем больше функций и частичных решений, тем быстрее растут возможности комбинаторики, достигая огромных чисел. Нет необходимости исчислять все варианты. Достаточно быстро вы сможете выявить несколько приемлемых, а потом, проанализировав их, выбрать самые удачные.

4. В результате вы получите несколько вариантов решения вашей проектной проблемы. Проверьте совместимость частичных решений различных аспектов проблемы. Проанализируйте возможности практической реализации решений. Выберите ту комбинацию, которая максимально соответствует требованиям проектной ситуации [36].

3.2 ПРОЕКТНЫЙ АНАЛИЗ И СИНТЕЗ

Проектный анализ – система мер, обеспечивающих адекватное отражение архитектурных и дизайнерских идей в условных формах подачи проектного материала в процессе проектирования.

Стремление к улучшению проектного предложения заставляет автора в течение всего периода проектирования постоянно проверять и перепроверять – достаточно ли выразительно выглядит объект, то ли впечатление возникнет у потребителя в процессе его эксплуатации, поскольку порядок действий проектировщика при воплощении проектной концепции весьма далек от простого механическо-

го перебора чертежных и расчетных операций.

Для успешного проектного анализа в распоряжении проектировщика должны находиться средства, позволяющие шаг за шагом сверять получившееся с первоначальными идеями, и если надо – вносить исправления. Эти средства должны включать инструменты эстетического контроля соответствия результатов выполнения рутинных проектных операций (расчерчивание и образмеривание условных проекций, прорисовка деталей и фрагментов целого и т.д.) исходным предложениям и меры по исправлению допущенных ошибок. Вместе они составляют методологию проектного анализа, т.е. набор эмпирических советов и правил, позволяющих автору:

- отойти, «отвыкнуть» от непрерывного общения со своим детищем, увидеть его свежим, непредвзятым взглядом;
- сверить сделанное с внутренне сформулированной творческой задачей, найти объективные и случайные отступления от намеченной «идеальной цели»;
- проанализировать «формальные» качества работы: гармоничность, колористическую согласованность, ритмические и пропорциональные связи и закономерности;
- выбрать меры по исправлению недочетов или разработать способы усиления положительных впечатлений.

Большинство приемов проектной проверки – от простейшего правила «оставить доску», чтобы взглянуть на нее целиком, до обязательности максимально полного моделирования предполагаемых натуральных впечатлений графическими средствами (построение и отмывка теней, иллюзорное воспроизведение цвета и фактуры материала, внесение в чертеж или макет «масштабных указателей» – изображенных в масштабе проекции людей, машин, прорисовка антуража) – дизайнеры почти автоматически получают в период профессиональной учебы. Но кроме того проектировщику надо уметь представлять любую целостно задуманную проектную модель в виде предельно упрощенных условных схем, иллюстрирующих «частные» формальные или содержательные стороны проектного замысла, например, в виде обобщенных композиционных схем. Дело в том, что в процессе «обрастания» дизайн-концепции реальными размерами, конструкциями, наборами оборудования исходная идея часто искажается, заслоняется случайными впечатлениями и подробностями. Поэтому время от времени имеет смысл по уже наработанным материалам проекта составлять условные схемы взаимосвязей композиционных элементов получающейся структуры, разбивая ее на содержательные уровни: пространственная композиция (акцентно-доминантный строй комплекса), композиционные системы отдельных предметно-пространственных или декоративно-художественных фрагментов и т.д.

Условные композиционные схемы помогают избавиться от набегающих по ходу работы ошибок и искажений и проясняют автору положительные и отрицательные стороны его идей, дают импульс к их развитию.

Другой прием – составление схем масштабной координации как на базе общих проекций объекта или комплекса, так и для его фрагментарных предметно-пространственных сочетаний. Представляя, какие принципиальные масштабные впечатления («героический» или «камерный» масштаб) должен получить зритель от восприятия всего ансамбля, какие его компоненты должны осуществлять предполагаемые связи объекта с потребителем (тактильные контакты, подробное восприятие полной системы масштабных состояний, укрупненные общие ощущения), автор может нацеленно вносить необходимые преобразования в масштабный, а следовательно и в композиционный строй своего произведения [8].

Таким образом, проектный анализ в дизайне средового объекта нацелен на:

- обнаружение и освоение совокупной средовой ситуации;
- сравнение и сопоставление результатов аналитических действий и экспертную оценку по обнаружению их проектной значимости;
- проверку соответствия проектных предложений и решений объективным содержаниям и их значимости для средовых субъектов.

При такой трактовке целей, задач и содержаний проектного анализа оказывается, что аналитическая работа и ее результаты по своей сути представляют базовую основу для всего комплекса проектных исследований, в состав которых, помимо проектного анализа, входит непрерывный дизайнерский синтез средового объекта. В свою очередь, такой синтез средового объекта направлен на осмысление:

- способов и целей «связывания» содержаний анализируемых аспектов совокупной средовой ситуации;
- проектной сообразности разрабатываемых направлений и предложений;
- полноты сообразности принимаемых решений объективным содержаниям конкретной средовой ситуации;
- проектно «продвинутой» на каждом этапе и все же всякий раз «исходной» средовой ситуации.

Комплекс проектно-исследовательских работ, выполняемых на этой стадии проектирования, завершается разработкой «развернутого проектного задания» на разработку аспектных объектов «сообразующих» предметно-пространственную среду жизнедеятельности средовых субъектов. При этом существенным оказывается то, что такое «проектное задание на аспектные разработки» становится для нас действительно проектным по своей сути и естеству, т.е. оно выстраивается именно на основании проектных действий и процедур. Структурно, полный комплекс проектно-исследовательских работ ведется на основании «программы проектного действия», разработанной на стадии «предпроектного анализа», предшествует предметно-аспектным «проектным разработкам» и по своей сущности может определяться как стадия проектирования средового объекта [15].

3.2.1 Раскрытие и определение основных понятий системного подхода – «субъект-1», «субъект-2» и «объект» проектируемой среды

Существо системного дизайна раскрывают его основные понятия – «субъект», «объект», «связи» и др. Эти структурные элементы (подсистемы) обладают одновременно многими различными характеристиками и выполняют разные функции.

Субъект-1 – дизайнер. В дизайне представлены два вида субъектов: субъект-1 (дизайнер) и субъект-2 (потребитель дизайн-продукта). Поскольку проектирование и потребление выступают как этапы и разновидности деятельности, общая структура субъекта дизайна также рассматривается с позиций деятельности.

Определение структурных элементов человека объясняется двуединой, биосоциальной природой строения и его существования. Биологический элемент, включающий анатомические, физиологические, психофизиологические, психические свойства, составляет физическую основу бытия индивида.

Направленность деятельности дизайнера имеет явно выраженный преобразовательно-художественный характер. При этом дизайн-деятельность невозможна без исследования, познания свойств и запросов потребителя. Важнейшие в структуре субъект-1 – аналитический (познавательный), конструкторский (преобразовательный) и художественный аспекты деятельности.

Аналитический аспект деятельности дизайнера. Описание специфики деятельности этого субъекта дизайна необходимо начать с ее аналитического аспекта. При разработке технико-эстетических свойств объекта дизайнер должен уяснить себе: чем вызвана необходимость его разработки; в каких общих процессах он будет участвовать, как использоваться; с какими иными объектами «работает», употребляется или соседствует; чем характеризуются объекты, функционально соподчиненные данному; каковы функции человека по отношению к объекту; в каких условиях он используется. Поскольку объектами работы дизайнера могут быть программа и сценарий, предметные системы, фирменный стиль и т.д., каждая группа объектов требует специфических знаний и навыков.

На формирование проектного образа вообще воздействует характер опроса (модель потребителя), а на формирование проектного образа системного объекта – носителя дизайнерской концепции – влияют материал, технико-технологический уровень производства и новаторство инженерных идей. Кроме того, само пространство проектирования отличается неопределенностью (в нем, как правило, происходят события, которые нельзя предсказать с полной уверенностью; это, вероятно, важнейшая характеристика измерений среды дизайн-проектирования) и динамикой (с течением времени среда подвергается модификации и преобразованию). Дизайнер ориентирован на перспективы изменения и модификации спроса, потребления, моды и т.п.; он учитывает, что на реализацию проектной идеи в сфере производства уходит время, достаточное для известной перестройки потребностей и взглядов заказчика. Наконец, имеет значение степень сложности среды (можно допустить, что среда человека тем сложнее, чем больше переменных в ней имеется).

Это не единственно возможный подход к вопросу о «размерности» среды дизайна. Важным ее измерением является степень конфликтности интересов лиц, в ней находящихся (в нашем случае проектировщика – заказчика), которая столь характерна для многих ситуаций.

Каждая дизайнерская разработка (в разной степени) включает элементы:

- фундаментального теоретического исследования, направленного на поиск принципиально новых идей, путей и методов решения проектной проблемы, концептуальных построений;
- целенаправленных теоретических исследований, ориентированных на критическое изучение ранее предложенных решений (работа с аналогами), на модификацию, уточнение или эмпирическую проверку принятых проектных методик;
- прикладных исследований и разработок, направленных на практическое использование сформулированных методик. Эта работа проводится как на социально-информационном, так и на антропометрическом уровне, с использованием арсенала методов и средств каждого из них.

Только совокупность всех перечисленных компонентов составляет аналитическую модель субъекта дизайна, имеющую вид трехмерной морфологической матрицы с субъектной (проектирование, промышленное производство, потребление), деятельностной (социологической, технологической, эстетической) и целевой (фундаментальные исследования, целенаправленные исследования и прикладные разработки) координатами. Так образуется большое количество групп требований к аналитической целостности субъекта дизайна.

В субъектной «плоскости» располагаются три системы знаний: проектные, технико-производственные и потребительские. Проектный цикл включает знание законов проектирования, истории материально-художественной культуры и дизайна, проектного языка, научных основ дизайна и основ дизайн-творчества. Тех-

нико-производственный цикл охватывает знания, обеспечивающие достижение соответствия технической структуры разработки таким показателям, при которых она будет изготовлена наиболее целесообразным способом, сможет отвечать требованиям технологичности и экономичности в производстве и функционировать с максимальным техническим эффектом. Потребительский цикл содержит знания, обеспечивающие соответствие разработки спросу и потребителем требованиям технологичности и экономичности в эксплуатации.

В деятельностной «плоскости» располагаются также три системы знаний: социологические, технологические и эстетические. Социологические знания обеспечивают соответствие проектной разработки нормам социологии, экологии, социальной психологии, психологии личности и эргономики, благодаря которым достигается психофизиологический комфорт человека. Технологические знания обуславливают знание материала, его технологических возможностей применительно к задачам дизайна. Эстетические – гарантируют соответствие композиции дизайн-объекта законам гармонического единства, условиям восприятия в конкретной среде. Они являются определяющими для всего процесса дизайнерского проектирования.

Наконец, в целевой «плоскости» располагаются системы знаний, связанные с фундаментальными и прикладными исследованиями и разработками. Фундаментальные теории в дизайне определяют правила выработки и обоснования дизайн-концепций, обладающих системностью или отличающихся логической зависимостью между их категориями. Эти теории создаются и проверяются при помощи конкретных логических средств познания (правил построения, определений, выводов и т.д.). Целенаправленные прикладные исследования (проверяющиеся опытным путем) позволяют при помощи выработанных в дизайне методов и средств устанавливать конкретную степень методологической достоверности в проектировании. Прикладные разработки обеспечивают реализацию проектной идеи в конкретной предметной области на основании выделенных фактов, их характеристик и т.д.

В наиболее распространенной сфере системного дизайна – проектировании предметных систем дизайнер, логически и эмпирически охватывая все перечисленное многообразие требований к проекту, компоует объект. При этом он руководствуется принципиальной схемой объекта, конструктивными возможностями производства, материалами реализации, типовыми и унифицированными элементами, технологией изготовления, условиями контактов человека с объектом (системой объектов), экономическими условиями изготовления и эксплуатации, условиями среды, закономерностями организации структуры и формы. Компоновка объекта соотносится с руслом целенаправленных исследований и подчиняется общим концепциям системного дизайна [13].

Конструкторский аспект деятельности дизайнера. Исследование и аналитическая реконструкция функциональной структуры объекта формируют образную «грамматику» предметных форм, на основе которой и производятся морфологические изыскания дизайнера. В этом случае конструктивно-технологические нормы органично входят в арсенал его аналитико-синтетических знаний, т.е. превращаются в одно из средств проектирования.

Дизайнер оценивает материальную структуру объекта, организованную в соответствии с его функциями (морфологию), прежде всего с точки зрения человеческой меры. Характер взаимодействия человека с объектом в пространстве, во времени, в движении, в физическом (мускульном) действии, когда объект становится продолжением его тела (притом не только в пространственном отношении, но и в конструктивном, функционально-техническом), диктует необходимость соразмерности всех элементов объекта человеческой пластике, антропометрии,

всей физической организации человека, т.е. морфологии. Задача преобразования старых (или организации новых) конструктивных связей объекта, его функционально-технической структуры решается, исходя из взаимоподобия (изоморфности) морфологии объекта и человека.

В этом смысле взаимодействие объекта и человека рассматривается как взаимодействие двух материальных структур, образующих единую конструктивную систему. Проектируя эту систему, дизайнер закладывает в нее такие структурные свойства, которые отвечают материально-техническим функциям составляющих элементов, т.е. мыслит ее на технический манер. В этом аспекте все человеческие функции трансформируются и сводятся к функциям материальной структуры, а конкретные технические параметры, удовлетворяющие определенные человеческие потребности, суммируются в единую техническую функцию системы. Техническая функция, материал, структура – это основные понятия, определяющие материальную структуру как предмет собственно конструкторского действия.

Воплощение общественных функций в морфологии обязательно подразумевает переосмысление их в технические функции как свойства материальной структуры. Решая задачи по созданию технических функций, дизайнер рассматривает их с точки зрения определенных человеческих потребностей, устанавливая тем самым их социально-культурную значимость и место в сфере человеческого действия, жизнедеятельности. Трансформируя социально-культурные потребности человека в технические функции, дизайнер соотносит структуру потребностей с морфологическими свойствами материальной структуры. Так материальная структура оказывается носителем многих функций.

Выбор материала определяется конструкторскими и функциональными задачами, способ формообразования материала – его природными и технологическими свойствами. Однако даже хорошо изученный (традиционный) материал может таить в себе нераскрытые возможности для новых формообразующих принципов и приемов. В этом случае дизайнерский подход к формообразованию с его ориентацией на раскованность мышления и использование предельных возможностей материала особенно необходим. Положение о том, что материал определяет форму, указывает на одну сторону дела: морфология должна быть внутренне обоснована знанием свойств материала. Но дизайнерское «испытание» материала новыми формами, найденными в природе или культуре, говорит о возможности и обратного: форма определяет материал. Диалектическое столкновение материала и формы и их взаимоопределение – источник целесообразных и выразительных дизайнерских конструкторских решений.

Морфологическая синтетичность, или, иными словами, материальная структура (структурная форма, конструктивная форма, конструкция), является результатом пересечения двух основных направлений действия дизайнера: решения задач, связанных с технической функцией, и решения задач, связанных с материалом. При одной и той же технической функции (кровать как опора для лежащего тела) материальная структура будет существенно видоизменяться в зависимости от используемого материала (дерево, пластмасса, ткань, металл и т.д.). При одинаковом материале структурные формы этого вида мебели будут различными в зависимости от технической функции (конструкция статичная, поворотная, складная, качающаяся и т.д.).

Различение материального (конструктивного) и функционального аспектов структурной формы имеет важный операционно-методический смысл, так как оно позволяет контролировать стратегию поиска дизайнерского решения и сознательно управлять ею. Знания об объекте, каким он должен быть, а не каким он был,

выражаются дизайнером посредством конструкторского моделирования, которое в этом смысле можно рассматривать как основную форму созидательной деятельности дизайнера, направленной на воплощение знаний в свойства проектируемого объекта. Простейшая форма конструкторского моделирования – формулирование совокупности требований к будущему объекту (техническое задание, классификации, контрольные перечни и др.), поскольку предполагается, что их проектная реализация приведет к созданию объекта с необходимыми свойствами.

Можно выделить три типа конструкторских моделей: проективный (функции и морфология объекта создаются вновь, вне связи с особенностями прототипа), переходный (функции и морфология прототипа подвергаются переосмыслению в целях придания объекту новых качеств), коррективный (функции и морфология прототипа развиваются без потери основных традиционных качеств).

Использование моделей проективного типа особенно эффективно при разработке объектов, обнаруживающих признаки устаревания, несоответствия складывающимся требованиям. Конструкторское моделирование здесь отталкивается не от прототипа, а от проектной темы, объединяющей разнообразные стороны «жизнеобитания» объекта, и направлено на выделение из совокупности задач одной, главной, определяющей основные качества объекта. Решив эту задачу, дизайнер определяет направление решения и всех остальных задач.

Модели переходного типа традиционно реализуются при необходимости расширить применение объекта и его частей. Сущность конструкторского моделирования такого типа основана на попеременном фиксировании то материала, то функции и на выяснении возможных направлений проектирования соответственно то по материалу, то по функции, а затем – на определении оптимального решения путем совмещения обоих планов. В конечном счете создание моделей переходного типа направлено на совершенствование практики проектирования, производства и потребления и на выявление перспектив дальнейшего развития объекта.

При совершенствовании объекта, особенно если он долговременного пользования, с устойчивыми потребительскими свойствами, создаются модели коррективного типа. Коррективное моделирование основывается на использовании внутренних ресурсов развития объекта (гибкость его конструктивно-компоновочной схемы, резервы пространства, запас прочности и т.п.), которые либо заложены в первоначальном проекте, либо определяются дополнительными исследованиями. Принимая за основу особенности имеющегося прототипа, дизайнер ведет процесс проектирования с учетом требований, изменившихся с течением времени или не реализованных в предыдущих разработках и производстве, а также с учетом новых технологических возможностей последнего. Коррективные модели с объективной неизбежностью сменяются проективными, означающими поворот в развитии объекта.

Модель компоновки, структура формы, конструктивно-функциональная схема и оптимальные технологические и эргономические характеристики объекта параллельно подвергаются дизайнером художественному осмыслению с помощью разнообразных форм и средств [13].

Художественный аспект деятельности дизайнера. Эстетический аспект выступает в творчестве дизайнера в виде процесса придания создаваемому объекту знака всестороннего совершенства, при котором раскрывается антропоцентрический смысл последнего: эстетическое венчает все человеческое; художественное выражает все человеческое.

На этом уровне творчества дизайнер предстает в качестве художника специфического жанра, чья художественная сущность состоит в том, что общезначи-

мое, социально ценное содержание дизайн-объекта он создает через личностное эмоциональное постижение окружающего мира. Дизайнер как субъект творческого процесса осуществляет осмысление, художественное исследование и выражение окружающей его среды, вскрывает ее проблемы и противоречия через посредство своей личности. Свою социальную задачу дизайнер способен осуществлять только через индивидуально-неповторимое восприятие окружающей среды. Личность дизайнера – форма бытия культуры, социальная величина, выражающая индивидуальную культуру, богатство и неоднозначность. То, как субъект дизайн-деятельности переживает и понимает окружающий мир, и составляет внутреннюю суть, качество художественного.

Оставаясь глубоко индивидуальным, личностное, трансформируясь в дизайн-объекте, становится общезначимым. Эта трансформация возможна лишь потому, что проблемы культуры, которые дизайнер решает в процессе своего творчества, предстают перед ним и как проблемы его собственного, личностного сознания. Через дизайнера воплощаются проблемы его собственного творческого «я» и проблемы социальные. «Извне» дизайнера обступает та же самая «социальная субстанция», с которой он имеет дело «внутри» художественного сознания, выражающегося в форме его внутренних индивидуальных коллизий. В этом – одна из важнейших особенностей мышления дизайнера как художника.

Анализ личностных проблем есть для дизайнера анализ социальных проблем эпохи, представителем которой он является. Одна и та же реальность существует как бы в двух ипостасях: в форме непосредственно общественной и в форме индивидуально-личностной. Эта реальность и синтезируется в дизайнере одновременно и как образ внешней действительности, и как субъективная реальность его внутреннего «я». При реализации авторского видения в дизайн-объекте личное перестает принадлежать только автору и становится механизмом культуры [13].

В соответствии с системным пониманием деятельности в целом [16] художественный аспект деятельности субъекта дизайна синкретичен по своему характеру. Это и позволяет дизайнеру художественно переосмыслить в своем особом виде деятельности четыре других основных вида человеческой деятельности. Подобное переосмысление опирается на специфический психический механизм, который именуется художественным талантом. При этом очевидно, что решение своеобразных художественных задач дизайна, ассимилирующих и аналитико-познавательные, и конструкторско-преобразовательные моменты) осуществляется при наличии глубокого знания и творческом использовании дизайнером теоретических основ построения художественного произведения – принципов, закономерностей, методов и средств композиции [17].

Дизайнер оперирует специфическими категориями, руководствуясь композиционным замыслом – основной морфологической идеей проектируемого объекта. Он реализует этот замысел с помощью доступных ему условно-материальных средств, из которых строится проектируемый объект. Объемно-пространственные, линейно-графические, объемно-пластические, цветоцветовые «материалы» дизайнер организует с помощью таких «инструментов», как пропорции, ритм и др.

Гармонизованный «материал» дает дизайнеру возможность выйти на новый уровень творчества, на котором он начинает оперировать комплексными понятиями пластики и фактуры, рисунка и орнамента, светотени и колорита и т.д. Работая над композицией, проектировщик опирается на основные принципы единства формы и содержания, а также целостности структуры создаваемого дизайн-объекта. В результате возникают основные композиционные связи: объемно-пространственная структура, тектоника и декор (цветопластическая трактовка),

позволяющие дизайнеру достичь художественного своеобразия проектируемой среды. Это своеобразие воплощается в понятии композиционного образа – системы характерных морфологических признаков, формирующих общее эмоционально-художественное воздействие дизайн-объекта.

Совершенно очевидно, что для реализации всей художественно-композиционной системы от замысла до образа дизайнер должен владеть специфическим профессиональным инструментарием. Синтетический, интегрирующий характер художественной деятельности дизайнера требует привлечения инструментов, используемых в разных областях материального и духовного производства и предполагает специфический уровень мастерства владения ими при решении специфических задач технико-эстетической организации среды. В системном дизайне к художественному инструментарию принадлежат динамические, пространственные, пластические, графические, цветовые, световые, звуковые средства.

Дизайнер должен владеть способами графической интерпретации и предъявления зрительного образа – от приемов академической графики и колористики до приемов использования специфическими средствами объемного моделирования.

Высокий уровень профессионального владения проектным инструментарием позволит дизайнеру свободно выражать художественно-образную сущность дизайнерского проекта. Таким образом, аналитический, конструкторский и художественный аспекты творчества в совокупности характеризуют деятельность дизайнера – субъекта-1. Для того чтобы представить систему дизайнерской деятельности в целом, следует обратиться к субъекту-2 – потребителю дизайн-продукта.

Субъект-2 – потребитель дизайн-продукта. Хотя потребитель находится вне сферы дизайна, все же его незримое присутствие в дизайнерском творчестве не только ощутимо, но и необходимо. Потребитель выступает как конечный и в то же время исходный субъект дизайна, как «автор» социокультурного заказа на дизайн-разработку и, наконец, как прямой соавтор системного проекта (дизайн-программы).

Рассмотренные нами ранее основные характеристики структуры субъекта-дизайнера и его функций могут быть изоморфно соотнесены со структурно-функциональными характеристиками субъекта-потребителя. Более того, обязательным условием действенного функционирования, полноценного освоения его продукта является всеобщий творческий характер проектно-потребительской деятельности. Акт потребления должен быть творчески активным и напряженным, пожалуй, не менее, чем акт продуцирования.

Здесь следует вновь подчеркнуть двуединство объекта и продукта дизайна и их различие. Под объектом подразумеваются разрабатываемые дизайнером проект или программа, под продуктом – их реализация в сфере производства. Дизайн-объект, воплощенный в проекте (программе), осваивается потребителем непосредственно. «Потребление» проекта становится возможным лишь после его опосредования производством, причем «потребляются» фактически не только и не столько сами материализованные на основе проекта вещи или процессы, сколько их дизайнерские свойства.

Реальный потребитель дифференцирован и не предстает лишь прямолинейным «заказчиком» и безразличным «поглотителем» дизайн-продукта. Существенные качественные различия типологических групп конкретных потребителей обусловлены социально-экономическими, социально-психологическими и культурными факторами. В связи с этим функция реального потребителя (потребление) неоднородна, и он может предстать как собственно «потребитель», приобретающий и использующий дизайн-продукт для себя; «заказчик» (посредник), сам

не потребляющий дизайн-продукт, а лишь «заказывающий» его для непосредственного потребителя; «регулирующий», также не потребляющий дизайн-продукт, но претендующий на роль координатора в сфере распределения (представитель торговли); «оценщик», не всегда потребляющий дизайн-продукт, но тем не менее характеризующий его, создающий о нем общественное мнение.

Потребитель может исполнять любую из этих традиционных ролей, а также по-разному сочетать их. Значимость, степень проявления и преобладания той или иной роли зависят от субъективных установок потребителя и от объективных условий потребления.

Системный дизайн обуславливает и нетрадиционную роль потребителя – авторскую, предполагающую его участие как в разработке, так и в реализации дизайн-программ. Это участие особенно необходимо в тех случаях, когда программа предназначена для обслуживания непосредственно самого потребителя, например при формировании фирменного стиля предприятия. Поэтому фигура потребителя должна быть и фактически является центральной для всех основных фаз дизайна. Это следует прежде всего из антропоцентрической направленности дизайнерского творчества, предполагающей конкретное и профессионально-специфическое воплощение известного тезиса «все – во имя человека, все – для блага человека». Следовательно, зерном исходной категории системного дизайна как деятельности – «дизайн-концепции» – является образ человека, для которого разрабатывается соответствующая программа.

Обретает особую значимость и широко известная трактовка роли дизайнера как «представителя интересов потребителя на производстве». «Перевоспложение» дизайнера в потребителя происходит в действительности при осуществлении одной из важнейших методических фаз системного дизайна – сценария. Здесь дизайнер «проигрывает» на себе процесс потребления дизайн-продукта, реконструируя аналоговую или реагируя на предстоящую ситуацию.

Главная и принципиальная особенность ситуации потребления состоит в том, что потребитель получает и осваивает дизайн-продукт не односторонне, как это происходит при потреблении научного сообщения или технического изделия. В сфере художественно-творческой потребитель (зритель, слушатель), нередко в пространственно-временном отношении, отделенный от автора-художника, все равно – пусть и опосредованно – общается с последним (именно в таком общении – специфика искусства как деятельности). Аналогично в системном дизайне подобное общение обуславливает полноту социально-культурного и художественного освоения дизайн-продукта. Ведь в проектируемой системе (программе) материальные потребности удовлетворяются преимущественно заботами и средствами научно-технических специалистов, с которыми работает дизайнер, основная же задача последнего – удовлетворение социально-культурных и художественно-духовных запросов общества.

Конечно, эти два аспекта в ходе потребления не отделимы друг от друга. И дизайнер может (и должен) внести немалую лепту в обеспечение материального (функционального) совершенства потребляемого предмета или процесса. Не случайно в систему технико-эстетических свойств объекта, определяемых широко понимаемым кругом потребностей (на основе многостороннего анализа запросов потребителя как биосоциального субъекта), входят производственно-экономические, функционально-эргономические, информационно-эстетические, социально-культурные. Характеристики этих составляющих достаточно многочисленны. Их сочетание определяется в каждом конкретном случае характером субъекта-потребителя и спецификой дизайн-объекта (продукта) – предметной системы или процесса [13].

Объекты системного дизайна. В реальном проектировании к типичным, разнообразным, но взаимосвязанным объектам системного дизайна относятся:

- предметная система (тематическое единство вещей и связей между ними);
- программа и сценарий (в том случае, когда они представляют собой тексты – зафиксированную вербальную основу будущих реальных действий, актов);
- аудиовизуальная коммуникация (предметно-программная система, обеспечивающая самые разнообразные виды информационных связей);
- фирменный стиль (формальное и содержательное единство предметной среды, аудиовизуальных коммуникаций и процессов, относящихся к определенной функциональной целостности).

Системный характер дизайна проявляется в наличии связей между субъектом и объектом. Связь материализуется в процессе проектирования, который осуществляется последовательными фазами. К основным из них относятся концепция, программа и сценарий. Упомянутые выше в качестве объектов программа и сценарий могут выступать то как объекты, то как фазы реального проектирования.

Исходя из общего понятия системного подхода определение характера и видов дизайнерской деятельности позволили выявить существо системного дизайна, его строение и возможности. Полученное представление о структуре и функциях субъекта и объекта системного дизайна дает возможность перейти к рассмотрению основных фаз и объектов дизайна.

3.2.2 Выявление основной фазы системного дизайна – «дизайн-концепции» – и формирование ведущего звена в цепи слагаемых дизайн-проектирования – дизайн-концепции будущего средового объекта

Дизайн-концепция. Сущность человека можно определить как ансамбль общественных отношений. Способом ее развития и проявления является предметная деятельность человека, в частности дизайнерская деятельность, направленная на формирование целостно-структурированного объекта.

Темпы развития общества ускоряются, прежние концепции утрачивают новизну, новые не успевают складываться эволюционным путем. Поэтому возникает необходимость в специальной их разработке, причем часто в ограниченные сроки. Одним из создателей концепций выступает дизайнер, который участвует в их разработке в силу своей профессиональной специфики.

Дизайн-концепция – обязательный элемент организации дизайн-процесса и управления им, она модель этого процесса. Функция дизайн-концепции – содержательно обосновать цели деятельности и способы их достижения. Являясь смысловым центром, данная модель ориентирует дизайнера в проектной ситуации и, шире, в социально-культурном пространстве.

Упорядочив их с учетом того значения, которое они имеют в творческой деятельности, получим типологию, включающую три иерархически зависимые концептуальные модели:

- концепцию деятельности в целом (базовую);
- концепцию идеального (прогностического) объекта;
- концепцию конкретного (проектного) объекта.

Эти типы концепций неразрывно связаны между собой. Проектная концепция обусловлена концепцией идеального объекта, концепцией деятельности дизайнера и, в более широком плане, концепцией дизайна в целом.

В соответствии со структурой модели дизайн-концепции может быть разработана концепция наиболее распространенного объекта дизайна – предметной системы. Как отмечалось ранее, концепция предметной системы должна быть

рассмотрена как общая модель – сложно-организованное целое, имеющее многоуровневое строение и определенную структуру. Предметная система характеризуется сложным строением. Это означает наличие не только группы разнообразных и сложных отдельных, разрозненных элементов, но и необходимых и достаточных связей, которые нередко сами выступают в виде иерархии системных объектов. Характерным примером такой системы может служить система автосервиса или система торгового центра, для организации которых необходимы обширные комплексы разнообразных элементов предметно-пространственной среды. Их разработка должна осуществляться при использовании общетехнических средств унификации и агрегатирования и основываться на принципах системного дизайна [13].

3.2.3 Форэскизная проработка основных элементов дизайн-концепции будущего средового объекта

Начало любого дизайн-проекта – форэскизное предложение. Именно с него начинается большая и кропотливая работа по созданию облика будущего интерьера. Форэскизное предложение помогает определиться с главной концепцией, стилистикой и основными акцентами внутреннего оформления. На основании одного из вариантов форэскиза разрабатываются все остальные документы проекта. Форэскизный проект позволяет еще раз обдумать, откорректировать задание и принять решение о дальнейшем архитектурном проектировании объекта. Немаловажно и то, что на основании форэскизов можно судить о творческом потенциале дизайнера.

Приступая к реальному воплощению поставленной цели, чрезвычайно важно представлять реальную картину выполнения работ. Для строительства и отделки любых типов зданий и сооружений это важно вдвойне, так как материальные объекты строительства возводятся на реальных участках отведенной земельной территории.

Цель выполнения предпроектных форэскизных работ для любого объекта строительства или реконструкции – это обоснование размещения объекта, определение его архитектурного вида, основных архитектурно-планировочных решений и параметров инженерных сетей, определение основных технико-экономических показателей объекта.

Форэскизное проектирование – это подготовительный этап для дизайн-проектирования. При форэскизном проектировании:

- создается объемно-планировочное решение;
- осуществляется зонирование;
- выполняется привязка помещений различного предназначения к входным дверям, окнам, солнечной либо темной стороне;
- обязательно принимается во внимание возможность тех или иных изменений планировки с инженерной точки зрения.

Это важнейшая часть архитектурно-дизайнерского проектирования зданий, сооружений и домов. Дизайнер, прежде чем приступить к созданию эскизного проекта, собирает всю необходимую информацию, анализирует проектируемый объект, учитывая при этом требования и пожелания заказчика, рассматривает различные варианты технического решения. Преимущество форэскизного проекта заключается в возможности в кратчайшие сроки наглядно представить внешний вид будущего здания или сооружения и его внутреннюю планировку, а также определить приблизительные затраты, необходимые для строительства. Перечень чертежей, которые составляют форэскизный проект, варьируется в зависимости от вашего технического задания (то есть ваших пожеланий) и сложности проектируемого объекта.

Результатом работы над форэскизным проектом становится экспликация помещений с учетом планировки (перепланирования) и расстановки мебели. Определя-

ется и стилевое решение, каким будет стиль будущего интерьера, с учетом как модных тенденций и направлений, так и индивидуальных вкусов и пристрастий.

Результат – создание эскизов будущего интерьера. На этом этапе, когда перепланировка помещений уже утверждена, можно приступить к процедуре согласования проекта в необходимых инстанциях.

Форэскизный проект – это предпроектное предложение, которое разрабатывается для заказчика с целью представления объема здания в целом и получения основных технико-экономических показателей проекта. В форэскизном проекте определяются планировочные схемы этажей с размерами в осях. Иногда выполняется компьютерное моделирование [40].

3.2.4 Разработка «дизайн-программы». Составление методического и тематического планов работы над сложным системным объектом и поэтапного изложения групп операций по реализации дизайн-концепции

Дизайн-программа. Программа – как порядок, план деятельности имеет достаточно разнообразную конкретизацию:

- основные положения и цель деятельности партии, организаций;
- краткое изложение задач и содержание учебного предмета;
- последовательность содержательных команд, закладываемых в ЭВМ;
- идейное содержание произведения искусства, переданное в тексте;
- изложение содержания спектакля, перечень участников и номеров концерта и т.д.

Функционально-содержательная типология программ охватывает основную группу некоторых действий, несущих в себе характерные признаки программы и являющихся по существу ее разновидностью.

Простейшие формы программы:

- акт (единичный поступок, действие, документ);
- операция (ряд связанных между собой действий, направленных на решение определенной задачи);
- действие (последовательность поступков, развитие событий, подчиненных сюжету);
- процедура (установленный порядок ведения, рассмотрения какого-либо дела);
- регламент (совокупность правил, определяющих порядок деятельности);
- график (диаграмма порядка действия).

Программы более высокого обобщающего уровня означают системы действий. К ним относятся:

- процесс (последовательная смена явлений, состоящих в развитии чего-либо, совокупность действий для достижения какого-либо результата);
- режим (установленный распорядком, методом, совокупностью правил, мероприятий, норм для достижения какой-либо цели).

В специфическую группу программ входят:

- обряд (традиционные действия, сопровождающие важные моменты жизни и производственной деятельности коллектива и призванные способствовать его преуспеванию);
- ритуал (вид обряда, исторически сложившаяся форма сложного символического поведения, упорядоченная система действий, выражающая определенные социальные и культурные взаимоотношения и ценности);
- этикет (регламентированные нормы поведения и формы отношений).

Специфическая дизайнерская программа – порядок поэтапного изложения групп операции по реализации дизайн-концепции. Дизайн-программа имеет два значения:

- дизайн-программа-1 – методический и тематический планы работы дизайнера над сложным системным объектом;
- дизайн-программа-2 – сложный комплексный объект, разрабатываемый дизайнером порядок системы деятельности (предполагающий ее предметную оснастку).

Создание предметной системы – сложного комплекса вещей – предполагает в качестве исходной позиции формирование методической дизайн-программы-1. Когда же проектируется система деятельности, получающая затем материально-предметное оснащение, программа выступает объектом разработки, дизайн-программой-2.

Методы и задачи дизайн-программы-1. Для разработки этой дизайн-программы необходимы объект действия и исполнитель программы, определяемый в зависимости от ее объекта. Разработка программы осуществляется посредством ряда методов программирования:

- информационного (сбор материала);
- описательного (описание ситуации программирования);
- аналитического (изучение ситуации программирования и путей ее реализации);
- сравнительного (сопоставление существующих путей создания и реализации программ);
- модельного (выработка свернутой модели программы и отработка развернутой поэтапной модели программы);
- методов реальной работы над программой и по программе.

Методы реализации дизайн-программы аналогичны общим методам осуществления деятельности и совпадают с ее основными этапами.

В основе дизайн-программы-1 лежат задачи деятельности, определяемые дизайн-концепцией. Результатом разработки дизайн-программы являются продукты, получаемые в итоге преобразования исходных данных, включенных в задачу.

Цель и целевая структура дизайн-программы-1. Целью дизайн-программы-1 является установление эффективной коммуникации между основными субъектами организуемой деятельности. К ним относятся:

- дизайнер-специалист или фирма, являющиеся подсистемой профессиональной деятельности и выполняющие заказ на предметную систему или программу;
- производитель или промышленная фирма (включая структуру ее управления) как подсистема массового индустриального выпуска продуктов, по программе;
- продавец (реализатор) или торговая фирма (фирма по снабжению), осуществляющие обмен между сферами производства и потребления по программе;
- потребитель единичный или массовый, являющийся социокультурной подсистемой.

К основным функциональным составляющим дизайн-программы-1 относятся:

- культурная концепция проектируемого объекта (системы);
- целевая структура;
- структура организации деятельности по реализации концепции и достижению поставленной цели.

«Идеальным» результатом дизайн-программы-1 являются система приемов, средств и порядок перевода нерешенной исходной проблемы деятельности в разрешенную итоговую. Смысловое содержание дизайн-программы-1 определяется концепцией. Зерном концепции, ее идейным центром является образ человека, на которого программа ориентирована. Такой образ основывается на общей принципиальной модели человека и обретает конкретные, характерные черты в зависимости от исходной проблемы и вида программы.

Таковы структура и порядок разработки дизайн-программы-1, представляющей собой методический и тематический планы работы дизайнера над сложным системным объектом.

Рассмотрим теперь дизайн-программу-2 как сложный комплексный объект.

Дизайн-программа-2 как объект разработки. Главное внимание при разработке программы-2 направляется на изучение среды ее осуществления, на определение и разработку элемента – «физического» выразителя программы, носителя концепции (предметного блока, исполняющего основные утилитарные и эстетические функции программы), и, наконец, на установление общей функционально и культурно обусловленной материальной структуры всего объекта в целом – собственно реализатора программы.

Дизайн-программа-2 как объект разработки методически универсальна. Однако в связи с пятью основными типами человеческой деятельности она получает пять соответствующих модификаций:

- познавательную;
- преобразовательную;
- коммуникационную;
- ценностно-ориентационную;
- художественную [13].

3.2.5 Проектирование «дизайн-сценария». Представление будущего средового объекта в виде совокупности образов ситуаций в сюжете замысла (концепции) в конкретной социально-культурной и пространственно-временной среде

Дизайн-сценарий. Определение и типология дизайн-сценария. Сценарий является логической фазой развития программ. Собственно говоря, любую дизайн-программу можно рассматривать как свернутый дизайн-сценарий, содержащий концепцию объекта, определяющий цели в отношении его и намечающий общую стратегию достижения этих целей, т.е. объясняющий, что надо делать и для чего. А дизайн-сценарий можно представить как развернутую дизайн-программу, определяющую виды, характер и назначение конкретных методов и средств ее реализации, регулирующую их взаимоотношения и расположенность во времени, т.е. отвечающую на вопросы «чем?», «каким образом?», «когда?».

Дизайн-сценарий – это представление возможного будущего объекта в виде совокупности образов ситуаций в сюжете замысла (концепции) в конкретной социально-культурной и пространственно-временной среде, т.е. в виде схемы, по которой должны строиться пластический рисунок объекта и осуществляться динамика социально-культурного процесса.

Своеобразие дизайнерского подхода состоит в том, что в качестве аналогов при разработке дизайн-сценария могут быть использованы не только известные театральные и кинематографические приемы сценирования, но и широко применяемые формы сценирования во многих областях человеческой деятельности.

На протяжении всей своей жизни каждый человек «исполняет» различные социальные роли, содержание и характер которых постоянно изменяются. Факторы существования и социальная значимость каждой из этих ролей определяются общностью интересов, ценностей и нравственных норм поведения соответствующих совокупностей людей, так называемых «социальных групп»:

- общественных классов, социальных слоев, профессиональных групп, этнических общностей (нации, народности, племена), возрастных групп (молодежь, пенсионеры);
- малых групп, специфический признак которых – непосредственные контакты их членов (семья, школьный класс, студенческая группа, производственная бригада, соседские общности, дружеские компании);
- средних групп (производственные объединения работников одного предприятия);
- территориальных общностей, например, жителей деревни, района.

Каждая роль развивается согласно некоему «сценарию», являющемуся плодом коллективного творчества людей и отвечающему интересам и потребностям общества, государственным законам и многим другим факторам. Отдельно взятый индивидуум, исполняющий ту или иную роль на сцене «театра жизни», создает в меру личных творческих способностей конкретный образ, развивая и дополняя рисунок заданной роли, т.е. является в определенной степени режиссером своей судьбы и одновременно исполнителем главной роли в собственном спектакле.

Сценирование нередко используется человеком (часто подсознательно) в целях «проигрывания» предстоящей конкретной ситуации (мизансцены), например ответственной деловой встречи или жизненно важного разговора, когда человек, мысленно моделируя предстоящую сцену, составляет собственную программу действий, «сценарий», основанный на предвидении направления развития сюжета. Для этого он проводит в некотором роде «репетицию», исполняя роль и своего собеседника. В связи с тем, что дизайн-сценарий является методом реализации рассмотренных выше дизайн-программ, структура его типологии развивает их типологию и включает в себя следующие виды сценария:

- определяющий – разворачивает целевые установки дизайн-программы-1 (тематический план работы дизайнера) в конкретный план действий;
- постановочный – выявляет ролевую структуру и намечает в процессе проектирования основные ситуации сюжета «жизни» конкретного дизайн-объекта;
- тактический – устанавливает порядок и характер действий по реализации дизайн-программы-2;
- стратегический – прогнозирует возможные направления самосовершенствования функциональной структуры дизайн-объекта.

Сценарий позволяет представить возможное будущее не в виде математических знаков, диаграммы развития, физических или социальных характеристик, а как цепочку конкретных действий, развивающихся событий, т.е. в форме сценария, по которому будет (гипотетически) «создаваться спектакль», или, иными словами, осуществляться предвосхищаемый прогнозистом социально-культурный процесс.

Основные категории сценирования в дизайне. В связи с усложнением типологии объектов дизайна (от единичной вещи до комплекса, системы, среды), увеличением количества участников дизайн-деятельности (от одного автора до большого творческого коллектива) и привлечением к ней представителей других специальностей возникает проблема поиска новых, нетрадиционных методов и средств дизайн-проектирования.

Какие же основные категории отражают процесс дизайнерского средо-представления и как совокупность этих категорий может выражать процесс моделирования дизайнером образа социально-культурного объекта в уже известных или возможных в будущем замысле обстоятельствах? Такими категориями являются «среда», «сюжет», «ситуация» и «мизансцена», каждая из которых выполняет определенную функцию в процессе проектирования объекта.

«Среда» – связывает в сознании дизайнера два плана – объекта и метода. Сценирование позволяет моделировать действительность таким образом, что она предстает как предметно-оформленная среда человеческой деятельности и поведения, означенная в воображении дизайнера в целостное единство – сцену-среду.

«Сюжет» – определяет обстоятельства «жизни» объекта (в их связи между собой и между ними и человеком) в пространстве сцены-среды, позволяет проследить причинно-следственную связь событий и организует форму действия так, что его разрозненные части оказываются внутренне и внешне взаимосвязанными (так кинорежиссер монтирует целое из отдельных кадров, выделяя сквозное действие, причинную связь событий или единство смыслового процесса). Разработка сюжета состоит прежде всего в создании ряда ситуаций, которые позволяют выявить и обрисовать характеры конкретных героев, уточнить их действия и взаимные отношения.

«Ситуация» – означает единство времени, места и действия, причем единство времени характеризуется завершенностью действия. Понятие ситуации связывается с категорией среды путем моделирования конкретной средовой ситуации, фрагмента среды существования исследуемого дизайнером объекта. Смена ситуаций на сцене-среде развивает содержание действия во времени. Уподобление среды пространству сцены, ситуации – единству действия и места, а человека – определенному герою (персонажу) представляет проектируемый объект в динамическом единстве сюжетного замысла, в целостном художественном контексте меняющихся жизненных ситуаций.

«Мизансцены» – структурные единицы средовых ситуаций и ролевой структуры, заключающие в себе определенные фрагменты социально-культурной среды человеческой деятельности и поведения человека в тот или иной момент социально-культурного процесса. Каждая из мизансцен, представляя собой часть сюжета, одновременно является и частной моделью сюжетного целого, выражаемого в замысле, в непрерывной цепи мизансцен. Согласно композиции мизансцены располагаются в определенном порядке, обеспечивая тем самым сквозное действие и целостное представление о моделируемом объекте. Такое представление об объекте и является задачей сценирования. В процессе воссоздания образа действительности на сцене-среде дизайнер как бы проигрывает основные моменты жизни объекта, существующего в виде макета, графического изображения или игры (рис. 88).

Таким образом, сценирование – это мыслительные и операционные процедуры воссоздания целостного образа действительности на сцене замысла. В этом понимании сценирование не подменяет собой проектирование, а является всего лишь одной из форм его существования, так как представляет собой определенную методику конструирования объекта в замысле. После выработки проектного решения эта «методическая структура» демонтируется для дальнейшего использования [13].

3.3 ПРОЕКТНОЕ РЕШЕНИЕ

3.3.1 Дизайн объемно-пространственной структуры. Функционально-планировочное решение объемно-пространственной структуры средового объекта, цветографическая, объемно-пространственная и пластическая моделировка элементов и самой среды в целом

Проектирование средовых объектов и ситуаций естественным образом приводит к такой тактике проектирования, когда стадия «проектная концепция» становится определяющей, а нередко исчерпывающей проектное решение, является, практически, руководством для реализации при авторском надзоре. Это связано с подвижностью реальности, в которой возникает заказ и проектирование, с неустойчивостью ориентиров и неопределенностью производственной базы заказчика, когда условия реализации могут непрерывно меняться в связи с переменной конъюнктурой применяемых материалов, технологий, умелых рук. Наиболее соответствует такой реальности проект, открытый возможностям изменений, в том числе и проект-концепция.

И все-таки, чаще всего, «проектная концепция» в силу своей обобщенности и цельности, позволяющих концентрированно выразить основные функциональные, объемно-пространственные, художественные идеи, нуждается в более подробной разработке, именуемой «эскизный проект» (рис. 89).

Эскизный проект учитывает замечания, изменения, возникающие в процессе рассмотрения заказчиком проектной концепции. Эскизный проект на новом, более глубоком или, скорее, более детальном уровне учитывает требования к будущему объекту: особенности функциональных процессов; производственно-технологические возможности; особенности, качества используемых материалов и конструкций; своеобразие среды существования будущего объекта; социально-культурные, эстетические характеристики будущих потребителей. Такая работа требует более детального знакомства с существующими общенациональными нормами проектирования, с особенностями местных норм и традиций, знакомства с новой специальной литературой, связанной с социокультурной передовой проблематикой. Работа над эскизным проектом предполагает не просто уточнения и углубления концепции, но сознательное переосмысление на новом уровне основных проектных ценностей и ориентиров [11].

Именно на этой стадии происходит самое существенное в дизайнерском творчестве.

Во-первых, «вчерне» определяются фактические параметры (размер, формы, принципы структурирования) ведущих компонентов средового образования и их совокупности как единого целого (воплощаются формообразующие идеи) (рис. 90).

Во-вторых, вырисовываются (придумываются проектировщиком) схемы сопряжения (соподчинения) этих компонентов в визуальные комбинации – зарождается «скелет» композиции средового комплекса как цельного предметно-пространственного организма, т.е. начинают воплощаться многочисленные возможности дизайн-концепции.

А кроме того, адекватно выразить эмоционально-идейный посыл художественной концепции могут любые слагаемые средового комплекса – сочетания объемов и пространств, формы технологического оборудования, цветовой ансамбль, графический дизайн и другие элементы средового решения.

Чаще всего именно субъективное начало – стремление к неординарности, индивидуальности – перевешивает. Поэтому решающими силами в этом процессе обычно служат фантазия и интуиция проектировщика, его умение почувствовать

и вообразить тот ход, который превратит безличную предметно-пространственную конструкцию в систему принадлежащих автору образов – художественную идею, которая должна:

- отвечать геометрическим принципам осуществления дизайнерской идеи и не противоречить эмоциональным впечатлениям от будущих средовых процессов;
- вызывать у потребителя своими формами те реакции и ощущения, которые задумал автор.

Но этого мало: желательно, чтобы она была оригинальна, запоминалась, отвечала конструктивно-тектоническим возможностям строительства, отражала информацию о сути процесса эксплуатации, говорила об отношении среды к природе, контексту и т.д.

Эстетической сердцевиной этого этапа является конструирование слагаемых проектного решения – его элементарных «молекул» и их соединений. Принципиальная особенность этой конструкции – явная разобщенность, самостоятельность сфер влияния составляющих ее наборов: архитектурного, дизайнерского, ландшафтного (взятого из мира природы) и декоративно-пластического. Первый оперирует с «пространственными переживаниями» облика нашего окружения, второй повышает уровень комфорта пространственного потенциала, третий напоминает о «естественной» природе человеческих эмоций, а последний иллюстрирует оттенки отношений человека с другими людьми и мирозданием.

Конечно, содержательная разница этих наборов достаточно условна: дизайнерские, природные и декоративные компоненты среды часто образуют вполне самостоятельные пространственные комбинации, произведения дизайна или ландшафтного искусства нередко воспринимаются как своего рода «скульптуры» или «картины» и т.д. Но фактически эта разница существует.

Другая особенность – в первооснове для архитектора-дизайнера все эти средства представляют собой всего лишь абстрактно-пластические формы – объемно-пространственные компоненты тех визуальных «сообществ», что должны привлечь внимание зрителя. Их способность нести еще и собственную информацию дополнительна, образует второй или даже третий слой создаваемой картины. Что и является концептуальной основой технологии средового проектирования: мы сначала составляем из этих разнохарактерных индивидуальных «тем» единую, целостную для глаза конструкцию, и только потом – при прорисовке – уточняем ее общий эмоционально-художественный или прагматический смысл «изобразительными» возможностями отдельных слагаемых (рис. 91) [10].

Таким образом, эскизный проект, сохраняя и развивая художественно-концептуальные идеи предыдущей стадии проектирования, подробно, исчерпывающе раскрывает уровни, аспекты задуманного средового объекта. Это планировочное решение ситуации в целом, объемно-планировочные решения основных объемов, внешнего и внутреннего благоустройства, оборудования интерьера и экстерьера, решение колористической ситуации, искусственного освещения, решение системы визуальных коммуникаций, знаков, указателей, возможно, решение графически выраженного «фирменного стиля». При этом архитектор-дизайнер предлагает конструктивные решения, учитывающие используемые материалы и технологии их обработки и применения [11] (рис. 92).

3.3.2 Дизайн аудиовизуальных (АВ) коммуникаций. Виды коммуникаций целостно-структурированной среды. Элементы и функции АВ-коммуникаций. Типология АВ-коммуникаций

Контакты между предметами в системах, осваиваемых человеком, и отношения между людьми в ходе этого освоения осуществляются посредством особых форм связи – коммуникаций. В зависимости от задач и необходимых функций деятельности коммуникации осуществляются в различных по природе формах: физической (технической и физиологической) и психологической (визуальной и аудиальной).

К техническим коммуникациям относятся разного рода пути сообщения – транспорт, инженерные сети, автоматическая связь. Под физиологическими коммуникациями имеются в виду собственно физические (как правило, силовые) и тактильные (осязательные) контакты между субъектом (человеком) и объектом (предметом или другим человеком).

К психологическим коммуникациям относятся зрительный и звуковой способы передачи информации, которые в силу близости их природы обычно определяют единым понятием – «аудиовизуальные» (АВ).

Ввиду сказанного вопросы проектирования большинства перечисленных коммуникаций не будут рассматриваться специально. Исключение составляет дизайн психологических (аудиовизуальных) коммуникаций, методы которого имеют особое значение для проектирования информационного аспекта среды.

Под аудиовизуальной коммуникацией понимается зрительная и слуховая связь в системе «приемник–передатчик» через канал связи. Нерасторжимость биоантропологических приемопередающих «устройств» и каналов связи с человеком, принципиальная важность роли речи и зрения в процессе труда, стремительное возрастание значения информации в развитии человеческого общества обусловили исключительное место аудиовизуальной коммуникации во всех видах деятельности человека.

В общении выработывались критерии поведения человека, формировались его взгляды, мировоззрение, жизненная позиция. Общение служило основной сферой проявления специфических человеческих эмоций и психических состояний вообще, необходимым условием формирования психологических свойств личности, ее сознания, самосознания и способности к эстетическому переживанию. В ходе формирования «второй природы» человек «перенес» психофизиологические принципы коммуникации на технические устройства, создал приборный мир, дополняющий и совершенствующий сложную систему межчеловеческой коммуникации в целом. Так возникли группы приборов, передающих, принимающих, перерабатывающих и воспроизводящих информацию, аналогичных по функции органам чувств и частично имитирующих некоторые функции мозга.

Одновременно приборно-технические АВ-коммуникационные системы расширили круг людей, вступающих в информационный обмен через различные каналы коммуникации. Это позволило человеку активно включаться как в глобальные социальные процессы, так и в межличностное общение, преодолевая среду, пространство, время, языковой барьер и даже физическое несовершенство органов чувств.

Элементы и функции АВ-коммуникаций. В наиболее общем виде АВ-коммуникация состоит из трех элементов:

- передатчика (источника сообщения);
- канала связи (способа передачи сообщения);
- приемника (объекта, принимающего сообщения).

Антропомический характер АВ-коммуникационных систем проявляется не только в наличии информационных приборов аудиального или визуального класса, устройств тактильного контроля или смешанных групп приборов. Он сказывается на постоянном и повсеместном учете психофизиологических и эргономических особенностей человека, на процессе коммуникации выступающего как начальный (передатчик, источник сообщения, инициатор, творец коммуникации) или конечный (приемник, получатель) пункт передачи сообщения. Элементы канала связи АВ-коммуникационных систем служат для осуществления таких функций, как повышение избирательности акта коммуникации, улучшение процесса передачи и приема информации, активизация включения человека в информационный обмен, фиксация и интерпретация сообщений, устранение шумов технического, психофизиологического и социального происхождения с учетом специфики и проводимости канала связи.

Аудиовизуальное сообщение может передаваться в ситуациях: направленного восприятия (наблюдающегося при поиске научной информации в массе иных сообщений или в ходе пространственной ориентации человека), рассеянного восприятия (реализующегося при ходьбе или при проезде, например, через улицу), типично организованного восприятия (имеющего место тогда, когда сообщение ожидается как особая форма информации – зрелище, телепередача и т.п. – обычно в обстановке досуга), смешанного восприятия (наблюдающегося при единовременном участии человека в двух (и более) актах коммуникации, например человек слушает радио и говорит).

Отсюда очевидно внутреннее богатство ситуаций «включения» человека в процессы общения и соответственно большое разнообразие функций АВ-коммуникаций, которые должны рассматриваться индивидуально в каждом конкретном случае [18].

Многообразие жизненных проявлений предполагает неограниченное количество комбинаций в системе АВ-коммуникаций. Визуальная коммуникация, собственно, потому превратилась за последнее десятилетие в одну из ключевых социотехнических проблем, что каналы, по которым транслируется масса автономных визуальных сообщений, в большинстве случаев взаимно совпадают. В условиях конкретной общественной среды – города, улицы, магазина, выставки и пр. – визуальные сообщения различной принадлежности и целевой ориентации совмещаются в поле зрения и создают остро выраженный хаос.

Типология АВ-коммуникаций. Из всего реального многообразия психологических (аудиовизуальных) коммуникаций по наиболее характерным признакам (процессуальным, инструментальным, социальным) можно выделить несколько их основных видов.

По процессуальным признакам различаются техническое сообщение и человеческое общение. Сообщение – однонаправленный поток информации по техническим каналам связи, предполагающий анонимного, достаточно пассивного (т.е. не реагирующего немедленно) получателя (накапливающего информацию «про запас»). Эту информацию люди получают через печатные публикации, звукозаписи, радиовещание, телевидение и т.д.

Общение – двусторонний информационный процесс, предполагающий конкретного получателя и обязательно ориентированный на немедленную активную ответную реакцию. Это – непосредственное, «лицом к лицу» общение людей. За последние десятилетия и оно значительно оснастилось инструментально (видеотелефон, дисплей и пр.), что еще больше расширило его возможности и формы. Общение является генетически первичной, наиболее всеобъемлющей, универсальной и вместе с тем постоянной формой АВ-коммуникаций.

В инструментальном отношении выделяются абстрактно-логические и конкретно-чувственные АВ-коммуникации; первые обеспечиваются научно-экспериментальными методами, а вторые – средствами дизайна.

Абстрактно-логическая коммуникация основана на однозначности того или иного сообщения и невозможности его произвольного прочтения. Эти свойства идеально воплощаются, например, в некоторых искусственных языках науки и техники (математические символы, структурные химические формулы, знаки-индикаторы и схемы). Существенно то, что условием коммуникации абстрактно-логического типа является обязательное предварительное обучение правилам кодирования и декодирования информации, которые осуществляются при помощи знаков или символов, имеющих определенное значение.

Конкретно-чувственный вид коммуникации осуществляется вне жесткой регламентации деятельности. Значительная часть средств коммуникации этого вида является своего рода сигналом для самонастройки, стимулирующим характер поведения человека, обусловленный социальными, экономическими, культурными правилами.

По социальным признакам различают следующие виды АВ-коммуникаций: межличностное, «лицом к лицу» общение в малой группе (народные собрания-посиделки, индивидуальные праздники, любительское музицирование, танцы и т.п.); межличностное общение в большой социальной группе (созерцание явлений природы, ярмарки, зрелища театрализованные, праздники-гулянья, карнавально-маскарадные праздники, общественные праздники, демонстрации, деловые игры, спортивные игры, фестивали – театрализованные представления, театр, цирк и др.). Перекрещивание названных типологических форм дает более сложные, смешанные виды АВ-коммуникаций.

Цель дизайна АВ-коммуникаций – создать универсальный язык, применимый во всех сферах массовой коммуникации. Исходным положением для достижения целостности аудиовизуального характера среды является учет разнопорядковых факторов (рис. 29) влияния человека на среду, а также научный анализ особенностей восприятия человеком движения, пространства, объема, поверхности, линии, цвета, света, звука. Поэтому центральная задача дизайна АВ-коммуникации – путем систематизации и упорядочения аудио и визуальных средств и форм организовать растущий поток информации, освободить человека от излишних затрат времени и энергии, максимально облегчить ориентирование его в предметно-пространственной среде.

Движение обеспечивается разработкой сценариев проектируемых процессов, в которых определяется планировка – предметная и коммуникационная организация пространства. Планировка, в свою очередь, опосредует физическое и информационное построение объема, т.е. структуру и форму объекта. От структуры зависит пластическая трактовка поверхности объекта, характер которой предопределяет расположение и графическое построение орнаментов, текстов, знаков. С линейно-графическим решением сочетается цветовое кодирование элементов, цвет обуславливает и общий колорит предметной среды АВ-коммуникаций – цветовой климат. От последнего неотделим световой климат среды. Через светозвуковые устройства световой климат связан с аудиальной организацией среды.

Каждый из перечисленных факторов не только исполняет утилитарную роль, но и определяет формирование специфических знаковых подсистем – пластических, графических, колористических, световых, мелодических и др. Однако оптимальное дизайнерское решение проблемы АВ-коммуникаций заключается не в разработке таких изолированных подсистем, а в организации объемно-

пространственной структуры среды с учетом максимального числа ее параметров. Даже традиционно трактуемый фирменный стиль города – лишь частичное решение этой проблемы [19].

Организация объемно-пространственной структуры среды возможна при достаточно полном учете основных критериев дизайн-проектирования АВ-коммуникаций:

- актуальности (определяет необходимость и цель получения информации);
- оперативности (обеспечивает быстроту и своевременность появления материала);
- сменяемости (гарантирует сохранение остроты воздействия глубины восприятия);
- уместности расположения (способствует полноте восприятия);
- концентрации расположения (способствует постоянству и силе воздействия информации).

Группы коммуникаций образуют аудиовизуальную среду в целом. Она может быть изменяемой и статичной, «бедной» по смыслу и насыщенной информацией, монотонной и разнообразной, выполняющей одну или несколько функций. Дизайн обладает далеко еще не раскрытыми возможностями комплексного формирования среды на основе единства образности и композиционной «полифонии». Дизайнерский подход к совмещению цвета, звука, движения, чисто художественная интерпретация этого явления открывают возможности создания нового средства образной организации информации. Слагается мир совершенно новой образности, нового отношения к эстетике звуковой и зрительной сфер, возникает важнейший элемент информационно-образного познания и освоения окружающей действительности, адекватной запросам и потребностям завтрашнего дня [20].

Развитие средств АВ-коммуникаций, возросшая энергоемкость и интенсивность каналов связи и их новая образность в еще большей степени усиливают роль дизайн-сценирования – способа избежать информационного хаоса, сверхстимуляции.

Необходимость сохранить и в искусственной среде все ощущения, которые возникают у человека при контакте с природой: чувство величия, таинственной красоты, восторга, лирики. Это – эстетическая установка дизайна АВ-коммуникаций.

Прослеженные особенности дизайна АВ-коммуникаций позволяют осмыслить его как систему, в которой имеются подсистемы приборного оснащения информационных процессов, сценирования процессов коммуникации, проектирования элементов фирменного стиля, элементов дизайна среды и т.д. В настоящее время аналогами системного подхода при проектировании АВ-коммуникаций могут служить программы информационного обеспечения космических полетов, международных форумов (ЭКСПО, Олимпийских игр), телевизионного международного обмена, образования. Однако до сих пор дизайну в них отводилось подчиненное место, как методу разработки отдельных, разрозненных предметов или их групп. Выработка дизайн-стратегии при проектировании АВ-коммуникаций – задача наших дней.

АВ-коммуникация – явление, протекающее во времени и ограниченное рамками времени. Конструктивно-технологическое оборудование АВ-коммуникационных систем должно быть динамичным, мобильным, «исчезающим». Соотнесение подвижной структуры АВ-коммуникационных систем с динамикой психофизиологии и культуры потребителя, с одной стороны, с динамикой среды функционирования – с другой, разомкнутость системы в саморазвитии и обеспе-

чение обратной связи – отражение нового этапа развития информационного оснащения человека. АВ-коммуникации являются необходимыми составляющими фирменного стиля [13].

3.3.3 Дизайн фирменного стиля. Определения стиля и фирменного стиля. Носители, средства и функции фирменного стиля. Концепция, программа и сценарий фирменного стиля

Прежде чем приступить к рассмотрению понятия фирменного стиля, следует остановиться на сущности и значении категории стиля вообще. Под стилем (в общем смысле) понимается исторически сложившаяся, социально-производственно и культурно-психологически обусловленная, относительно устойчивая закономерная знаковая система, язык содержательных форм. Стиль – одно из ведущих понятий искусствознания, социальной психологии, аксиоморфологии искусственного материально-предметного и идеально-духовного мира, необходимый критерий материально-художественного творчества. Формирование понятия стиля явилось закономерным результатом человеческого познания и освоения окружающего мира путем сравнения и расчленения воспринимаемых объектов по определенным признакам на сходные и различные. В определенное единство включаются объекты, обладающие однотипными качествами. Их природа и значимость обуславливаются большим числом разнообразных факторов.

Со всей определенностью стиль должен быть отнесен к одному из обязательных условий системной организации объекта. «В стиле проявляется общественно-исторически обусловленная преемственность мировосприятия и мышления в его специфическом художественно-образном преломлении. Она наблюдается в постоянстве признаков, общих для художественных явлений, объединяемых стилевым единством в относительно устойчивую систему. Элементами последней являются тесно взаимосвязанные между собой выразительные средства, выступающие в определенном контексте в качестве стилевых признаков» [20]. В подобном толковании понятие стиля может быть отнесено, с одной стороны, к созидательной деятельности, творчеству, с другой – к результату творческого акта – произведению (в широком его понимании). Стилевое единство присуще творчеству одного автора и сознательно закладывается, формируется и сохраняется в творчестве авторских единств – групп, течений, школ, направлений.

Стилевая однородность продукта материального и духовного производства – существенное и необходимое условие полноты и плодотворности освоения предметного мира, созданного по законам диалектического единства разума и красоты.

Стилевое единство служит предпосылкой целостного восприятия как неотъемлемого фактора результативной деятельности людей. Это единство представляет собой специфическую типологическую категорию, позволяющую особым образом классифицировать предметы и явления.

Будучи своеобразным индикатором меры согласованности разных сфер и аспектов жизни людей, всеобщей художественной категорией, стиль социально и культурно детерминирован, что обуславливает качественное различие его содержательных характеристик и функций при различном общественном строе. При этом налицо и относительная самостоятельность стилеобразования как всякой художественно-творческой деятельности вообще.

Стиль – это «динамическая информационная структура, ценностно-ориентированная и ориентирующая, которая становится социально-ценностным символом, выражающим меру практического освоения бытия в той или иной сфере человеческой деятельности, а следовательно, является необходимым средством

ее самосознания, самоутверждения и оптимизации» [21]. Отсюда несомненно объективная, осознанная необходимость осуществлять целенаправленное стилеобразование предметного мира и происходящих в нем процессов.

Существование всеобщей категории стиля не препятствует существованию «частных» стилей – различного уровня и масштаба. Общеизвестны глобальные художественные стили – античный, романский, готический, романтический, классицистический и др. Таков и специфический «фирменный стиль», характер и масштаб которого определяются самим понятием «фирма». Это условное наименование предприятия определенного типа (трест, промышленное объединение, торговое общество) и рода деятельности, а также само это предприятие как материальная система и связи в ней.

Фирменный стиль – это технико-эстетическое единство предметных систем, среды, функциональных связей и процессов одной фирмы (предприятия) [22], которое и обеспечивает единство ее облика, характера, «почерка». Общеизвестный аналог – характерный, узнаваемый почерк творческого объединения – той или иной художественной мастерской либо киностудии.

Фирменный стиль как обеспечивающий визуальное единство предметных и знаковых элементов предприятия оказался одним из исторически первых объектов системного дизайна. Известный зарубежный образец фирменного стиля, ставшего классическим благодаря полноте, содержательности и качеству – стиль фирмы «Оливетти», производящей пишущие и счетные машины. Фирменный стиль является художественно-образной трактовкой «лица» фирмы, а через него же – к сущности. Особенно важным фирменный стиль оказывается для продукции предприятия, ибо, в отличие от поверхностного стайлинга (тоже направленного на разработку «стиля»), он позволяет «закодировать» высококачественное содержание, внутреннюю систему ценностей производства (рис. 93).

Носители, средства и функции фирменного стиля. «Стиль как художественная закономерность находит выражение в различных элементах структуры художественного произведения. Выражая закономерности стиля, элементы структуры становятся его носителями. Что происходит с элементом художественной структуры, когда он становится носителем стиля? Он подчиняется художественной закономерности, свойственной данному стилю, и тем самым приобретает стилевую окраску, или, лучше, стилевую характерность» [23].

Это определение носителя стиля художественного произведения вполне может быть применено к носителю стиля произведения системного дизайна. Анализ предметно-функциональной структуры фирмы (промышленного предприятия) позволяет отнести к носителям фирменного стиля все предметы и процессы, связанные с человеком, все то, через что он выражает себя в ходе производства. Ведь стиль – это человек, а стиль фирмы – это человек, представляющий фирму. Конечно, разница в таких человеческих «предъявлениях» через разные стилиеносители существенна. Так продукция и рекламно-сопроводительная документация, представляющие собой итог деятельности фирмы, наиболее весомы и динамичны, а потому и стилистически значимы.

Стилевое единство элементов – носителей стиля (каждого в отдельности и всех в совокупности) достигается соответствующим применением системы известных композиционно-структурных и морфологических средств. К ним относятся: план, пространство, объем, (плоскость, линия, знак, цвет, свет, звук, движение) [24]. Каждый носитель организуется одним или несколькими композиционными средствами. Достигнутое с помощью стилиеносителей и композиционных средств стилевое единство гарантирует органичность, информативность, узнаваемость

мость, запоминаемость, качественный стереотип, репрезентативность, престижность, образность.

Функции органичности (единство формальных моментов целостного выражения содержания), информативности (обеспечение оптимальной передачи сообщений о характере стиля), узнаваемости – (возможность легкого вычленения характерных черт данной фирмы) и запоминаемости (обеспечение простоты запоминания этих признаков) универсальны для всякого производства.

Иное значение получают функции качественного стереотипа (формирование прочной ассоциативной связи характера изделий с качеством, гарантируемым данной фирмой), репрезентативности (представительность, обеспечивающая своеобразную информационно-рекламную рекомендацию фирмы и ее продукции) и престижности (обеспечение на основе предыдущих позиций известности, престижа фирмы).

Совершенно очевидно, что качественное «исполнение» и преимущественное значение этих функций зависят от социальной принадлежности фирмы и ее культурных установок.

Концепция, программа и сценарий фирменного стиля. Опосредующими при выработке концепции (и определяемой ею программы) конкретного фирменного стиля являются географо-климатические, производственно-экономические, культурно-исторические факторы функционирования фирмы, а также содержание и цель ее деятельности. Содержанием деятельности (в общем виде) является производство промышленной продукции определенного ассортимента, а целью – удовлетворение растущих потребностей людей в конкретных изделиях и – шире – в повышении их благосостояния.

С учетом содержания и цели и в соответствии с общим понятием и структурой концепции единую концептуальную установку фирменного стиля производства можно выразить обобщающей формулой: «Человек – качество, точность, культура».

Концепция является смысловым ядром дизайн-программы – основного средства осуществления деятельности по формированию фирменного стиля. Собственно содержание программы воплощается в ее концептуальном, культурно-эстетическом аспекте, раскрывающем смысл выдвинутой задачи – создание фирменного стиля.

Форма программы проявляется в ее организационно-целевом, социотехническом аспекте, обуславливающем способы достижения поставленной цели. Для этого отбираются соответствующие средства, устанавливаются необходимые принципы и определяются задачи управления работой по созданию фирменного стиля. В этой методической дизайн-программе предусматривается подготовка и объектных дизайн-программ, обуславливающих различные стороны деятельности фирмы (производственную, бытовую, культурную, спортивную и пр.).

На основании методической программы составляется методический сценарий процесса формирования фирменного стиля. В нем намечаются порядок, способы, средства, характер приложения стилеобразующих средств к элементам-стиленосителям и метод включения последних в основные функциональные зоны производственного объединения. В сценариях объектного типа на основе объектных программ производственного и бытового процессов, культурных и воспитательных мероприятий, спортивных праздников и т.п. предлагаются порядок и процедуры их конкретного осуществления. Конкретная работа по реализации программы создания фирменного стиля осуществляется в несколько этапов.

Первый этап – изучение существующего опыта стилеобразования, которое, как правило, сводилось к достижению единого эстетического характера и

композиционной трактовки шрифта, логотипа, знака фирмы, а также характерного цвета оформляемой продукции, ее упаковки и рекламно-сопроводительной документации. Иногда стилевое цветографическое решение может распространяться и на оформление транспорта, одежды сотрудников данной фирмы и т.д. Однако для высококачественной организации фирменного стиля необходимы не только цветографика, но все художественно-композиционные средства, так как только в их системе может сформироваться полноценный, выразительный, оригинальный, запоминающийся стиль производственного предприятия.

Родственность природы композиционных средств позволяет объединить их в основные блоки:

- пространственно-временной (плоскость, объем, план, пространство, движение);
- цветографический (плоскость, линия, знак, цвет);
- светозвуковой (цвет, свет, движение).

Таким образом, традиционно используемый в стилеобразовании цветографический блок дополняется еще двумя, что в совокупности обеспечивает воздействие на все структурные элементы – стилиеносители фирмы.

Второй этап дизайн-разработки фирменного стиля заключается в приложении композиционно-структурных и морфологических средств к носителям фирменного стиля. При этом возможно многообразное применение всех средств в каждом стилиеносителе.

На третьем, завершающем, этапе в результате наложения средств на стилиеносители выявляется характерный модуль стиля – стилепредъявитель. Им являются просматриваемые во всех элементах-носителях присущие данному стилю определенные черты: пластика, фактура, рисунок, колорит, светотень, мелодия, ритмика и т.п. Стилепредъявитель позволяет закодировать все структурные элементы фирмы в соответствии с концепцией стилеобразования.

Итогом трех этапов разработки дизайн-программы фирменного стиля является художественно-культурный образ фирмы. Этот образ – общая картина высокой культуры, эффективного производства, высококачественной продукции как результата работы сотрудника предприятия – конкретизируется в зависимости от отрасли производства и профиля фирмы. Таким образом, фирменный стиль как одно из проявлений стиля в целом формируется и функционирует в системе культуры и становится одной из форм ее изменения. «Приобщая членов социума к ценностному смыслу их жизни, активизируя процесс освоения ими ценностей общества в целом или определенной его части, стиль не только оказывает влияние на формирование художественных вкусов, но и влияет на социальное поведение личности, выполняя тем самым коммуникативную и социализирующую функции в культуре. Поскольку стилевые формы обращены к непосредственному чувственному восприятию и раскрывают ему свой ценностный смысл, они возбуждают активное эмоциональное отношение и тем самым стилевая упорядоченность приобретает эстетический характер. Более того, в процессе художественного восприятия стиль демонстрирует двойной ценностный смысл, выступая и как один из параметров культуры, и как носитель собственной художественной ценности искусства» [13].

Рассмотрение основных целостно-структурированных объектов системного дизайна показывает, что они в соответствии с принципами системного подхода, в частности с закономерностями построения систем, обладают ярко выраженной иерархичностью, взаимозависимостью; свойства их ранжированы с учетом степени сложности объектов.

Разработка (обязательно основанная на дизайн-концепции) такого объекта дизайна, как предметная система, предполагает наличие методической программы проектирования. Методическая и объектная программы конкретизируются в соответствующих дизайн-сценариях. Методический и объектный сценарии служат основой разработки специфического комплексного предметно-процессуального объекта дизайна – аудио-визуальной коммуникации.

И, наконец, такой объект, как фирменным стилем, фактически охватывает все объекты системного дизайна – от предметной системы до аудиовизуальной коммуникации. Дизайн аудиовизуальных коммуникаций и фирменного стиля направлен на организацию преимущественно информационного аспекта среды. Для получения целостно-структурированной среды в целом необходим специфический метод синтеза изобразительных искусств, архитектуры и дизайна [21].

3.3.4 Синтез дизайна, пространственных и временных искусств в формировании среды. Синтез как основа, существо и программа построения целостно-структурированной среды. Типология и специфика синтеза дизайна, архитектуры и изобразительных искусств. Связь дизайна и «сценических искусств» – сценографии, экспозиции, архитектуры. Синтезирующий характер дизайна как предпосылка средообразования. «Синтезатор среды» – дизайнерская форма синтеза искусств

Синтез как основа, существо и программа построения целостно-структурированной среды

Анализ и синтез – необходимые составляющие всякой созидательной деятельности. Но если понятие анализа всегда однозначно, то относительно категории «синтез» этого сказать нельзя. Синтез, применяемый во всех областях деятельности, в сфере искусства обретает двойную трактовку.

Во-первых, в художественной деятельности композиционный синтез служит основным методом творческого процесса. Во-вторых, синтез используется как специфическая форма органического соединения разных видов искусств, которое и получило постоянное определение «синтез искусств». Совершенно очевидно, что синтез искусств как форма существования произведений не может быть вне композиционного синтеза как метода творчества. Поэтому, когда речь идет о создании целостно-структурированного произведения – всей искусственной среды, – обе трактовки понятия синтеза уместны, необходимы и актуальны. Природная среда «естественно синтетична», о чем как нельзя лучше свидетельствуют понятия экологического равновесия и др. Для того чтобы придать это качество искусственной среде, синтез должен составлять существо любой созидательной деятельности: проектной в частности и системно-дизайнерской в особенности.

Очевидно, что программа синтеза отдельных искусств (в данном случае изобразительных искусств, архитектуры и дизайна) может послужить моделью глобального синтеза целостно-структурированной среды. В этой связи целесообразно подробно рассмотреть синтез изобразительных искусств, архитектуры и дизайна как особую систему.

Типология и специфика синтеза дизайна, архитектуры и изобразительных искусств. Исторически происходившая дифференциация видов художественного творчества сопровождалась встречным процессом их интеграции, приводившим «к образованию новых сложных художественных структур – структур синтетических, и тем самым в каком-то отношении подобных синкретическим искусствам древности и фольклора, но в то же время существенно от них отличных» [25].

Специфическим результатом синтеза в художественно-творческой деятельности, в отличие от синтеза в науке, технике и др., является художественный образ, полученный в результате органического соединения, взаимосвязи различных видов искусства. Обычно понимаемый как однозначная данность («синтез либо есть, либо его нет») процесс синтеза в действительности является диалектически разноуровневым.

Выделяют три типа сочетания искусств:

- **конгломеративный** – механическое, чисто внешнее объединение произведений разных искусств в некоем отрезке пространства и времени, полностью сохраняющее самостоятельное значение этих произведений;
- **ансамблевый** – объединение произведений различных искусств, каждое из которых обладает не абсолютной, а только относительной самостоятельностью;
- **органический** – скрещение произведений искусств, рождающее «качественно своеобразную и целостную новую художественную структуру, в которой составляющие ее компоненты растворены так, что только научный анализ способен вычленил их из этого структурного единства».

Опираясь на данную принципиальную типологию, можно сказать, что до настоящего времени под «синтезом искусств», и особенно под «синтезом искусств и архитектуры», понимался преимущественно ансамблевый его тип, поскольку речь шла о связях произведений зодчества, живописи, скульптуры (в более редких случаях – прикладных искусств: художественной керамики, металла и т.д.). Но собственно синтезом, дающим «новый художественный образ», можно считать «только органическое слияние художественных компонентов, или, говоря более образно, «художественную гибридизацию», «выведение» оригинальных, не известных прежде синтетических художественных образований» [13].

Неиссякаемое стремление к синтезу в полном его проявлении обусловлено постоянной, существенной социальной потребностью в изыскании методов художественного моделирования действительности, адекватных динамике изменения общества. Как и древний синкретизм, современный синтез позволяет достичь очень многого: от возникновения новых неожиданных эстетических «точек зрения» до формирования многомерных, объемных художественных образов (конечной цели синтезирования в искусстве).

Синкретические художественные структуры в первобытном искусстве и фольклоре фактически являются близкими или несколько отдаленными аналогами возможных современных синтетических структур. Однако следует учитывать, что изменились – пусть незначительно – традиционные виды искусств, появились их новые разновидности, сложились новые методы и технология синтезирования и, что, пожалуй, самое главное, сформировались существенно иные эстетические идеалы, вкусы, мера, ставшие критерием оценки художественных произведений вообще и синтетических в частности. В этой связи весьма важное и своеобразное значение приобретает факт включения в разряд синтезируемых эстетических и художественных структур системных дизайнерских объектов. Невзирая на расхождения во взглядах на эстетическую природу дизайна («дизайн – вид искусства», «дизайн не является эстетической деятельностью»), не подлежит сомнению факт: даже штучные изделия массового промышленного производства все активнее включаются в функциональные комплексы, находятся в них «на виду» и, естественно, требуют эстетического освоения. Ярким примером такого освоения могут служить средства транспорта в городской среде.

Что же говорить об объектах системного дизайна, о компонентах дизайн-программ, которые входят в систему среды, подчас даже доминируя в ней. И если

совершенно справедливо, что основой формирования художественного образа в «вещных искусствах» служит ансамбль (первичный функционально-эстетический комплекс), [26] то с большим основанием это относится к системе – «надансамблевому» образованию.

Связь дизайна и «сценических искусств» – сценографии, экспозиции, архитектуры. «Склонность» искусств к синтезу предопределяется их природой – пространственной, временной и пространственно-временной. На основе общей классификации искусств, где близость или оппозиционность искусств хорошо видна, можно легко установить первый уровень синтеза – парные синтетические структуры (словесно-музыкальная, музыкально-хореографическая, хореографическо-актерская и т.д.) и высший уровень – многочисленные структуры, получаемые на основе сценического искусства.

Поскольку здесь речь идет о пространственных искусствах, о триаде «изоискусство–архитектура–дизайн», а еще точнее – о художественно-синтетических возможностях, принципах и методах дизайна, необходимо рассмотреть как существующие, так и перспективные связи дизайна с другими видами искусств.

Генетически произведения дизайна как художественного конструирования единичных изделий массового промышленного производства органично связаны с предметно-пространственными структурами архитектуры и прикладного искусства. Вместе с тем дизайн как традиционный «вещетворец» получает выход во все искусства, имеющие материальную оснастку, в первую очередь в основные разновидности пространственно-временных сценических искусств: театр, кино, телевидение. Но мы рассматриваем системный дизайн, связанный с целостным структурообразованием равно как предметов в пространстве, так и процессов во времени. Системный дизайн явно «сдвигается», таким образом, в сторону пространственно-временных искусств, говоря символически, к «театру». Это и обуславливает появление в сфере системного дизайна объектов – «драматургических», «игровых» программ вплоть до сугубо театральных.

Театр испокон веков – от античности и даже от первобытных синкретических обрядовых действий – предлагал каноническую и в то же время новаторскую модель синтеза искусств, предельно возможного количества их видов. Причем почти каждая новая разновидность искусства «жадно поглощалась» театром.

Сценография – в ее современном понимании и состоянии – дала большое количество поистине блистательных образцов художественно-синтетической организации среды. Достаточно назвать всемирно известные синтетические разработки чешского архитектора и сценографа И. Свободы, автора «Латерны Магии», интенсивно разрабатывающего идею «кинетического театра» [27]. Конечно, сценическая среда условна, символична, но как система она тем более благодатна для экспериментального синтеза, который осуществляется в театре с начала нынешнего века.

Другое направление синтеза, в котором участвует дизайн систем, родственное театральному, но осуществляет иные утилитарные и эстетические функции – искусство выставок и экспозиций. Здесь синтез искусств более обоснованный утилитарно (учитывая информационно-пропагандистские, научно-познавательные и другие функции выставки), характеризуется (тем не менее, а возможно, именно потому!) еще более плодотворными результатами. Здесь круг используемых художественных и технических средств и методов еще шире. Многие из них, едва возникнув, уже ассимилируются – и весьма активно – экспозиционным синтезом. Так произошло, например, с голографией. Все это позволило в ряде случаев создать истинные, к сожалению, недолговечные, шедевры. Можно перечислить зна-

чительное количество всемирных, международных, национальных, специализированных выставок, как образцов синтеза.

В театре синтетически моделируются все виды среды – природной и искусственной – вплоть до несуществующей, фантастической, мифологической. Все они условны, удалены от зрителя и реальны только для «живущих» в них столь же условных сценических персонажей. Экспозиционная среда также условна для экспонатов и актеров в случае включения в нее, например, пантомимы, но уже вполне реальна для посетителя выставки, хотя он и посещает ее временно, со зрелищно-познавательными целями, а не живет в ней постоянно.

Сценическая среда практически не выходит за пределы интерьера театра, точнее, его сценической коробки (за исключением театрализованных действий на открытом воздухе, но тогда среда оказывается не условной, а реальной). Экспозиционная среда более «текуча»: она «переливается» из интерьера выставочного павильона в межпавильонное пространство, но тогда, как правило, утрачивает синтетические черты. Те же международные ЭКСПО являют собой достаточно неорганизованное зрелище в отношении как экстерьера отдельных павильонов, так и выставки в целом; это типичный случай конгломеративного подхода.

Гораздо более сложна градостроительная среда, реальная среда урбанистического синтеза – слияния архитектуры, монументальных, прикладных искусств и дизайна. Она полностью, раз и навсегда, утилитарна. Она исключительно функциональна, более того – полифункциональна. Она вечна в полном смысле этого слова, в отличие от минутной длительности существования сценической среды и часовой длительности экспозиционной среды. Она динамична не трюковой динамичностью театрально-выставочной среды, а жизненно обусловленной изменчивостью, отвечающей потребностям человека.

Эти и другие факторы (включая сложность структуры, пространственную многоплановость, интенсивность, насыщенность жизненных явлений) делают урбанистическую среду весьма «неблагоприятным», хотя в то же время и заманчивым объектом синтеза.

И все-таки, несмотря на увеличивающееся значение урбанизации, стремительное развитие городов, их растущую потребность в архитектурно-художественной организации, несмотря, наконец, на участвовавшие попытки целенаправленного управления разнообразными урбанистическими процессами, случаи осуществления подлинного синтеза в современной городской среде весьма редки и локальны. К тому же и в них «синтезаторы», как правило, обходятся без дизайна.

Синтезирующий характер дизайна как предпосылка средообразования. Для плодотворного исследования проблемы синтеза необходимо общепринятую трактовку искусства как специфической художественно-образной формы отражения действительности приблизить к понятию дизайна как деятельности, связанной с моделированием жизненных ситуаций для получения особой проектной информации. С этих позиций искусство можно определить как «способ моделирования жизненного опыта человека, служащий получению специфической познавательно-оценочной информации, ее хранению и передаче с помощью особого рода знаковых систем (художественных языков)» [25].

Предложенная трактовка позволяет совместить искусство и дизайн как знаково-моделирующие виды деятельности. В проектной практике дизайна, при его функциональности и существенном значении утилитарной стороны, дизайнер постоянно оперирует художественно-композиционными категориями искусства, а в экспертно-оценочной и теоретико-методологической работе – общеэстетическими категориями. И если при художественном конструировании массовые про-

мышленные изделия создаются по общим законам красоты, то системный дизайн естественно выходит на создание художественно-образных систем, заведомо предполагающих синтез.

Сама деятельность дизайнера, особенно на системном уровне, синтетична и в методическом отношении: дизайн активно собирает и ассимилирует методы и средства фактически всех без исключения искусств – архитектуры и пластики, живописи и графики, литературы и музыки, кинематографа и театра. Таким образом, дизайн синтетичен и «изнутри», в методическом плане.

Установки и методы дизайна все активнее проникают в разные виды искусства, что приводит к возникновению новых его разновидностей (кинетическое искусство) и модификации традиционных, например «дизайн-архитектуры».

С этих позиций позволителен своего рода «дизайно-центристский подход» к проблеме синтеза искусств. При сравнении с широкой системой тех видов искусств, характерные художественные средства которых используются в дизайне, последний выступает как инструмент-синтезатор и выходит на синтез среды, удовлетворяющей материальные и духовные потребности человека и способствующей формированию гармонично развитой личности.

Концепция программы по осуществлению дизайн-синтеза опирается на общую установку первичности модели (образа) человека относительно проектируемого окружения. Гармонично развитая личность для осуществления полноценной жизнедеятельности требует соответствующей гармоничной сферы обитания (при любом природно-физическом и социально-культурном характере среды), обязательным фактором формирования которой выступает синтез искусств. Большое значение приобретает изучение аналоговых форм синтеза как на ансамблевом, так и, особенно, на органическом уровне. Классические образцы синтеза характерны для народного творчества, сохраняющего утраченную с течением времени синкретическую основу. Великолепны аналоги природного синтеза – неразрывное единство в организменных образованиях пространственных, пластических, фактурных, колористических характеристик. Законы синтеза (и его специфической формы – симбиоза) в природе – прототипы закономерностей синтетического проектирования искусственной среды.

«Синтезатор среды» – дизайнерская форма синтеза искусств. Весьма своеобразным является новое направление осуществления синтеза искусств в локальной среде, например в интерьерах зданий, связанное с конструированием специальных установок – «синтезаторов среды». Между тем «синтезаторам среды», конструирование которых осуществляется на принципах полного синтеза искусств с целью создания новых художественных структур, принадлежит большое будущее. Это объясняется рядом факторов, которые можно объединить в две группы.

К первой из них относятся факторы, обуславливающие необходимость эмоционально-психологической, эстетическо-художественной компенсации или реорганизации нормальной, обычной среды. Эта необходимость объясняется, во-первых, потребностью в рекреации, релаксации, т.е. в устранении психологических перегрузок, вызванных интенсивной деятельностью. В этих целях на предприятиях создаются различные компенсаторные помещения, представляющие собой логическое развитие идеи традиционных комнат отдыха.

Названная необходимость объясняется, во-вторых, потребностью, напротив, в активизации, интенсификации эмоционально-эстетического воздействия среды, элементарным желанием «встряхнуться» и более глубокой потребностью в психологической компенсации и даже переориентации в окружающей среде. Речь идет о таких средах, которые давали бы психологическую нагрузку, резко отлич-

ную по количеству и качеству от той, которую дает окружающая среда. Традиционно предназначенная для этого форма аттракциона, балагана трансформировалась, приобрела характер специфической коммуникации и предстала в виде современной дискотеки.

Другая группа факторов состоит из таких, которые обуславливают необходимость создания – также с компенсаторной целью – нормальной среды, благоприятной зоны в среде экстремальной, психофизиологически противостоящей человеку. Значение нормализации неблагоприятных условий будет стремительно возрастать по мере освоения новых типично экстремальных сред – космической, океанической и др., а также традиционных экстремальных сред – Крайнего Севера, высокогорья, пустынь, где, кроме монотонной, неблагоприятной и нередко опасной среды, на человека критически влияет фактор одиночества (или даже одиозности общения в малой группе) [28].

Устройство синтезатора обеспечивает: трансформацию архитектурного пространства адаптационного отсека; варибельность пластических и фактурных характеристик поверхностей стен, пола, потолка отсека; динамичность плоскостных и пространственных графических композиций; кинематику светоцветовых построений; связанную с кинематикой светоцветовых построений мобильность музыкальных и звукотекстовых структур; непосредственное включение в общий контекст кино-и телевизионных кадров, фрагментов и сюжетов; осуществление игровых, хореографических, драматургических ситуаций средствами режиссуры и сценографии; органическую взаимосвязь «крайних» компонентов – сценографии и архитектуры (равно как и каждой промежуточной пары) для получения единой художественно-синтетической структуры, осуществления полного синтеза искусств с целью организации оптимальной среды, создания целенаправленного психологического поля контактов полей и формирования художественного образа всей системы.

Синтезатор, как средство инструментального синтеза искусств, не только не отрицает, но, напротив, предполагает классический синтез искусств – операционное слияние локальных произведений искусств разных видов [29]. Методы и средства, возможности и результаты создания синтетических структур весьма специфичны прежде всего ввиду наличия водной, а не воздушной среды, обладающей иными физико-химическими характеристиками. Особые задачи «подводного синтеза искусств», его нетрадиционные формы не исключают учета общих положений его создания.

Как инструментальный, так и операциональный синтез следует основным принципам построения систем. Прежде всего количество видов искусств (и соответственно произведений) должно быть необходимым и достаточным для возникновения и существования синтетической системы. Она не может быть достигнута простым рядомположением, суммированием отдельных произведений искусств. Каждое произведение, включаемое в синтез, должно обрести новые художественные свойства и придать эти свойства синтетическому целому.

Каждый компонент синтетической системы проявляется поэтому не локально, а с учетом его места в целом; он не может быть удален из него без разрушения этого целого. Один и тот же компонент системы обладает разными характеристиками, свойствами, функциями и даже разными принципами строения и воздействия в зависимости от природы, материала, методов и средств создания, присущих художественному произведению разных видов искусств как составляющей синтетической системы.

Эмоционально-эстетическое «бытие», воздействие синтеза искусств как системы не отделимы от социально-культурных условий его существования. Зна-

чимость синтеза возрастает по мере усиления связи идей синтетической системы с ее культурно-историческим контекстом. Поэтому древние архитектурно-художественные ансамбли могут «вдруг» актуализировать свое идейно-художественное значение, а конгломераты этого значения так никогда и не обретают вообще.

Для образцов подлинного синтеза характерна целесообразность (полное соответствие преследуемой цели) как сущностное свойство их «поведения» в качестве системы. Более того, синтез обладает еще и свойством смыслообразности – соответствия предложенного решения замыслу, идее, заложенной автором и реализованной исполнителем. В перспективе представляется возможным достижение идеального синтеза. Интригующе в этом отношении футурологическое предположение С. Лема о создании «фантомологии» – дисциплины, обуславливающей возможность полной имитации действительности. Аналогично структурным конкретизируются и функциональные принципы формирования системы синтеза искусств, что еще более расширяет возможности синтеза как метода средообразования [13].

3.4 ПРОЕКТНО-КОНСТРУКТОРСКАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ

Проектная разработка, результатом которой является технический проект, в котором уже определены основные метрические и пространственные характеристики объекта, его габариты, пропорции, колористическое решение, стилистика, технология, материалы, способ функционирования. Эта стадия разработки выражена в виде графических наглядных изображений, чертежей, макетов, коллажей и представлена в виде единого альбома-чертежей.

В этом альбоме-чертежей, выбранный вариант эскизного предложения прорабатывается, в первую очередь, в техническом отношении, конструктивном, углубленном функционально-пространственном, планировочном и эстетическом. Идут поиски параметров и архитектурно-художественных характеристик элементов среды, адекватных задачам и условиям деятельности. Проектная разработка выступает как своего рода самостоятельная и осознанная деятельность, проявляющаяся в фиксации взаиморасположения отдельных зон относительно друг друга и определении их предметного наполнения, эстетики.

Технический проект – промежуточное или конечное описание объекта проектирования, зафиксированное в соответствующей художественно-конструкторской документации, необходимое для составления технической документации, производства и последующей эксплуатации продукции.

Именно здесь определяются почти все мероприятия по комплексному завершению проектных работ (задачи производству, смежникам, технологические указания и т.д.).

Последний этап – разработка рабочих чертежей – есть подготовка всех материалов для возможной будущей реализации принятого проекта в конкретной форме и материалах. Представляет собой своеобразный творческий этап, на котором происходит классификация, выделение специальных проблем, обособление понятий технической эстетики – таких, как массовость, технологичность, качество, проектирование отдельных предметов. Задача этого проектного этапа отвечает в рамках определенной выбранной системы всему комплексу требований, предъявляемых этому проекту в соответствии с техническим заданием на проектирование.

Оформление альбома-чертежей должно производиться в соответствии с «Правилами выполнения архитектурно-строительных рабочих чертежей» [30].

В реальной жизни этот этап сопряжен с большой долей работ, формально включенных в проектный процесс средового дизайна – взаимодействие со смежниками, производителями работ, строителями и т.д., которые осуществляют ту самую обратную связь – деформация принятых решений условиями действительности, которая завершает проектирование.

3.5 ХУДОЖЕСТВЕННО-ГРАФИЧЕСКАЯ ПОДАЧА ПРОЕКТНЫХ МАТЕРИАЛОВ

3.5.1 Общие принципы психологической и эстетической оценки выставочного плаката

На завершающем этапе дизайн-проектирования очень важно грамотно и профессионально представить свой проект в виде выставочного плаката. Вообще то, плакат – наиболее массовая форма изобразительного искусства, выполняющая определенную утилитарную функцию и нацеленная на решение конкретных социальных задач. Его основная идея должна быть выражена ясно, доходчиво и непротиворечиво. Такие условия выполнимы только при предъявлении особых требований к образному строю выставочного плаката и всему стилю его исполнения.

Архитектору-дизайнеру надо отразить в проектно-выставочном плакате минимум две позиции: эмоционально-эстетическое содержание проекта и подсказку мастерам смежных специальностей, формирующих эстетику «внеархитектурных» компонентов среды – дизайнерам, инженерам и т.д. Причем обе позиции формализуются чаще не словами (разъяснениями или описаниями), а в зрительных образах, передающих нужную информацию подспудно, а потому – убедительнее.

Но помимо передачи содержания проектного предложения экспозиция проекта выполняет и другие функции. Во-первых, она служит своего рода индикатором художественного качества задуманного автором. Во-вторых – нужна не только как «лицо товара», ориентированного на принимающие проект инстанции, но как доказательство точности и проработанности проектной идеи для самого автора. Ибо способ подачи проекта в архитектуре – проблема не техническая, а художественная, особая часть методики проектирования. А значит, и образовательного процесса. Подача, «материализующая» пространственные связи и пропорции компонентов среды, их декоративно-пластические свойства, идеи осуществления средовых процессов и, наконец, возникающий у зрителя образ показывает автору его детище как бы состоявшимся, «живым». Т.е. позволяет увидеть и те просчеты, которые помешают зрителю получить удовольствие от общения с ним, а проектировщику – гордиться своей работой [10].

Из необходимости понятной и однозначной передачи информации вытекает требование простоты и лаконичности художественного решения: ограничение планов и элементов композиции, минимальное использование светотени и цветов в подаче материалов, простота восприятия и выделение главного и т.д.

Очевидно, что формальные требования к выставочному плакату создают определенные сложности и противоречия на пути поиска и реализации тех или иных изобразительных средств. Стремление к лаконичности и доходчивости может привести к обеднению художественных приемов, то есть к штампу, что само по себе недопустимо. Однозначность передаваемой информации уводит от вариантности трактовки образного языка. Художественный образ в таком случае блекнет теряет свою эмоциональную силу, целостность, не затрагивает субъективный мир зрителя и потому не может быть действенным.

В то же время было бы неверно стремиться во что бы то ни стало отказаться вообще от символики в выставочном плакате. Гораздо важнее стремиться к созданию индивидуальности стиля, при котором каждый выставочный плакат при сохранении своего стилистического единства и лаконичности оказывал бы на зрителя разностороннее воздействие, пробуждая в нем всю гамму психических процессов и состояний.

Результаты опытов показали, что даже при ограниченном использовании изобразительных средств можно направлять внимание зрителя, если правильно учитывать некоторые психологические особенности процесса восприятия. Выявлены общие закономерности:

- внимание зрителя привлекают, как правило, места более плотного скопления элементов, создающие впечатление массы;
- четко выделяются на первых этапах восприятия сочетания элементов, образующих, правильные геометрические фигуры или их фрагменты;
- внимание акцентируется на близко расположенных и как бы влияющих друг на друга элементах;
- в случае преобладания аморфного размещения элементов внимание привлекается в первую очередь пространственно выделенными точками («отлепившими» в сторону, отделенными от других наибольшими промежутками);
- с помощью простых элементов легко создаются динамические и статические композиции, при этом первые из них как бы ведут взор зрителя в направлении предполагаемого движения.

Однако было бы неправомерно от закономерностей переходить непосредственно к общим принципам психологической и эстетической оценки плаката. Требуемое от выставочного плаката информативное воздействие на зрителя несомненно предполагает организацию внимания. Привлечь же внимание и предопределить первые шаги восприятия еще не означает обеспечить общую эффективность произведения. Важнейшую роль здесь играет закономерность, известная в психологии как принцип фазности восприятия.

Согласно этому принципу, восприятие предмета и ситуации в целом проходит через несколько быстро сменяющихся фаз (или стадий). Начальная стадия этого многоступенчатого процесса дает лишь общую информацию, лишенную предметной конкретности. Мы можем обнаружить преобладание какого-то цвета, приближенные размеры еще неясных объектов, их примерное расположение в поле зрения. Каждая последующая фаза конкретизирует видимую картину, наполняя ее новым содержанием за счет выделения сначала более крупных и контрастных, а затем мелких объектов и деталей. Заканчивается этот процесс ясным, отчетливым видением всей ситуации в целом и ее основных элементов.

Теория фазности восприятия позволяет правильно оценить ту роль, которую играют те или иные изобразительные средства в целостном впечатлении не только от плаката, но также от картины, скульптуры и т.п. Процесс восприятия проходит несколько стадий. Первая – предварительная ориентировка и общий настрой зрителя создаются размерами формата, распределением масс, цветовой гаммой, преобладающим цветом. Затем определенные композиционно-психологические средства, использованные автором (такие, как соотношение статики и динамики, симметрии и асимметрии, пропорционирование, ритм, цветовые контрасты и нюансировка цвета), как бы ведут взор и внимание зрителя по тому пути, который по замыслу (или интуиции) художника позволяет наиболее полно раскрыть содержание и смысл плаката. На следующей, завершающей стадии происходят ознакомление зрителя со всеми деталями, выявление смысловых связей, объединение всех элементов (с учетом уже предварительно сложившейся компо-

зиционной канвы) в целостный образ, а затем (сразу или через какое-то время) – формирование оценочного отношения эмоционального, интеллектуального, эстетического. При этом оценка зрителя может быть двоякой: по отношению к изображенному событию (факту, предмету) и по отношению к художественным достоинствам изображаемого.

Первый этап описанного процесса может быть назван подготовительной стадией, второй – стадией организованного восприятия и третий – стадией целостного образа и его оценки.

Чтобы человек сосредоточил внимание на главном в плакате, надо сделать центр композиции (обычно он и является главным по содержанию) небольшим по размеру. Трудно сосредоточиться на чем-то, что занимает большую площадь. Для того чтобы повысить интенсивность сосредоточенного внимания, центр сосредоточения делается более прорисованным, в нем устанавливается такая мера контраста, которая не будет утомлять зрителя. Тогда наиболее важная информация плаката спрессовывается в композиционном центре и лучше воспринимается человеком.

Устойчивость и интенсивность сосредоточения являются важнейшими и диалектически противоположными свойствами процесса внимания. При повышении интенсивности сосредоточения системы восприятия быстро утомляются, возникают колебания внимания, отклонения его в ту или иную сторону. Наоборот, снижение интенсивности внимания означает уменьшение энергозатрат организма до некоторого, неутомляющего уровня, создает хорошие условия для увеличения устойчивости сосредоточения. Из этого следует, что в решении композиции плаката необходимо найти меру активности каждого из этих свойств, сделать одно из них ведущим в соответствии с принципом соподчиненности.

Вторым процессом внимания является его последовательное переключение с объекта на объект. Переключение – это перестройка внимания в связи с переходом к восприятию другого предмета, несущего в себе новую информацию.

Композиция плаката, способствующая переключению внимания, коренным образом отличается от композиции, организующей сосредоточение внимания. Переключение внимания имеет также два характеризующих его диалектических свойства: последовательность и избирательность.

Композиция произведения может состоять из нескольких частей, значительно отличающихся по смысловому содержанию, раскрывающих основную мысль плаката с разных, часто противоположных сторон. Главная мысль подается зрителю путем одномоментного единого охвата всей композиции. Однако следующий, более глубокий уровень познания темы возможен лишь в процессе последовательного осмысления информации, которую несет в себе каждая относительно самостоятельная часть композиции.

Восприятие любого плаката идет от центра композиции, затем, отключившись от него, зритель переводит взгляд на другую часть. Так последовательно происходит рассматривание и познание смыслового различия и единства всех частей, составляющих композицию. После этого зритель возвращается к композиционному центру – исходной точке восприятия. Очередность, последовательность маршрута восприятия в плакате жестко не детерминируется, так как зависит от знаний человека, его жизненного опыта и т.д. Однако время восприятия каждой такой части не должно быть ни слишком долгим, ни чрезмерно коротким.

Свойство избирательности проявляется в том случае, когда каждая часть композиции обособлена, в меру выделена среди других частей. Тогда на ней легче и укрепить внимание, остановить взор при переключении и не удерживать его более того, чем это необходимо.

Та часть, которая не способна удержать на себе внимание достаточно длительное время, не будет способствовать раскрытию содержащейся в ней информации. Когда же одна часть композиции слишком долго удерживает на себе внимание, а другая почти не задерживает его, нарушается последовательность восприятия, и целые области композиции выпадают из поля зрения.

Если же части композиции равнозначны, появляется излишняя размеренность в очередности их осмотра, безразличность выбора маршрута восприятия, что, в конечном счете, делает переключение монотонным. Следовательно, для переключения внимания одинаково вредны как излишняя организованность, повышенная упорядоченность последовательности восприятия, так и очаговая выделенность частей, приводящая к увеличению числа остановок внимания при его переключении. В первом случае появляется скользкое восприятие – последовательность восприятия без остановок, что характерно для распределения, а не переключения внимания. Во втором случае фактически возникает процесс сосредоточения внимания.

Таким образом, чтобы каждая часть и каждый элемент композиции плаката способствовали переключению внимания, они должны, с одной стороны, активно привлекать его, а с другой – задерживать ненадолго.

Третьим процессом внимания является его распределение. Сущность этого процесса состоит в том, что внимание распределяется на возможно большее количество взаимосвязанных между собой предметов.

Главные свойства процесса распределения – всеобщность и конкретность. Они, как и свойства сосредоточения и переключения, во многом противоположны. Всеобщность распределения обязывает к тому, чтобы в восприятии участвовало как можно больше предметов (элементов композиции). Конкретность требует ограничения объема внимания. Таким образом, для всеобщего, широкого распределения внимания характерно решение конкретной ограниченной задачи. Объектом конкретного распределения могут служить не предметы (элементы композиции), а какой-либо один их признак, общий для всех элементов композиции. Тогда внимание будет скользить от предмета к предмету по всей композиции, отмечая особенности изменения этого признака. Важно, чтобы данный признак был существенной частью информации плаката. При повышении значения свойства всеобщности распределения на части и элементы композиции затрудняется осуществление свойств конкретности распределения. Наоборот, усиление конкретности распределения приводит к выявлению предметов, выделению их из среды остальных элементов композиции, что в конечном счете, будет вызывать иной, отличный от распределения вид внимания, например, переключение. Установление меры между степенью всеобщности и конкретности означает, что одно из свойств распределения должно стать ведущим [31].

3.5.2 Закономерности и композиционные принципы построения композиций в решении смысловой и композиционной организации материалов дизайн-проекта на планшете

Работая над выставочным плакатом, необходимо знать, как организовать внимание зрителя, как правильно выстроить композицию, чтобы создать целостность восприятия плаката. Дизайнер может сознательно применить те или иные композиционные законы, соблюдать композиционные принципы, профессионально использовать композиционные средства.

Наиболее общие закономерности композиций – законы единства, соподчинения, равновесия, видоизменения, соразмерения. Каждый из этих законов рас-

крывается с помощью принципов композиции. Закон единства проявляется на основе принципов функциональности и структурности, закон соподчинения – на основе принципов масштабности и контрастности, закон равновесия – симметричности и тектоничности, закон видоизменения – пластичности и тональности, закон соразмерения – на основе композиционных принципов ритмичности и пропорциональности.

Композиционные принципы, в свою очередь, раскрываются композиционными средствами. Их названия родственны своим принципам. Например, принцип функциональности есть взаимодействие функций каждого элемента композиции. Точно так же принцип структурности представляет собой взаимодействие структур всех элементов композиции.

Закон единства – главный закон композиции, поэтому анализ произведений искусства плаката следует начинать именно с него. В плакате каждый предмет (элемент композиции) имеет свою функцию, а чаще всего – несколько функций. В зависимости от темы одни и те же предметы наделяются разными, подчас противоположными функциями. Так как в плакате изображается какое-то количество предметов с неодинаковыми функциями, то возникает необходимость их взаимного согласования. Взаимозависимое единство всех отдельных функций образует новое качество композиции – функциональность. Функциональность раскрывается художественным образом плаката. Найти образ, адекватный функции, – нелегкая задача, которую не всегда удается решить. Иногда малозаметная подмена функции плаката, выраженная текстом, функцией, раскрываемой художественным образом, ведет к несогласованности между текстом и художественной формой произведения. Итак, функциональность раскрывается показом взаимосвязи функций всех предметов – элементов композиции. Но элементы, определенным образом расположенные и взаимосвязанные, это и есть структурность композиции.

Композиционный закон соподчинения упорядочивает все смысловые и формообразующие стороны композиции в соответствии с их значимостью в произведении. Действует также на основе всех композиционных принципов, но имеет и свои, которыми являются масштабность и контрастность. Методом противопоставления в композиции выделяются главные и второстепенные ее элементы, осуществляется тонкая настройка их неравенства. Элементами называются относительно самостоятельные целостные образования в композиции. Если рассматривать в таком элементе его детали, тогда элемент приобретает значение части композиции, а элементами становятся относительно самостоятельные, целостные образования внутри этой части.

Масштабная значимость элементов композиции, как правило, неодинакова. К примеру, если по функции они образуют одну очередность возрастания (или убывания), то по размерам, цветотональности и т.д. иерархическая последовательность этих же элементов будет иной. Таким образом, какие-то элементы выступают в композиции как главные и по всем признакам. Они-то и являются главными элементами целого по принципу соподчиненности.

Суммарное взаимодействие всех отдельных контрастов создает контрастность композиций, всего целого. Контрастность плаката в целом может быть высокой и низкой. Мера контрастности зависит от характера образа, раскрывающего тему.

Закон равновесия устанавливает правила, по которым должны распределяться визуальные силовые взаимодействия элементов в пространстве. Создаваемая на этой основе степень устойчивости/неустойчивости, статичности/динамичности, тяжести/легкости частей и целого – одна из сторон художественно-образной задачи плаката.

Композиционный закон равновесия осуществляется в процессе реализации его принципов – симметричности и тектоничности с помощью композиционных средств: различного вида симметрии и разных форм тектоник.

Симметричность определяет положение главного смыслового центра, распределение визуальных масс и пространств композиции относительно осей равновесия обуславливает вид симметрии каждого элемента. В искусстве плаката редко встречаются полностью симметричные композиции, абсолютно уравновешенные относительно оси или центра симметрии формата. В подавляющем большинстве случаев композиция плакатов асимметрична относительно оси симметрии, но полностью уравновешена относительно оси равновесия, располагающейся вблизи оси симметрии. Асимметричная композиция характеризуется тем, что ее ось равновесия находится на значительном расстоянии от оси симметрии, и ее должна уравновешивать другая композиция, которая дополняет ее до целого, уравновешенного в их единстве. Динамическая ось асимметричной композиции не должна выходить за пределы границ, определяемых точками золотого сечения по обе стороны от оси симметрии. За этими пределами асимметричная композиция перестает быть целостным произведением, переходит в категорию фрагмента.

Принцип тектоничности предполагает создание таких силовых взаимодействий между элементами композиции, которые будут раскрывать соответствующую сторону художественно-образной задачи плаката. Тектоничность целого складывается из тектоник всех и особенно главных элементов композиции. Тектоника скрепляет все части в единое целое, придает каждому элементу такую степень визуальной свободы движения, которая ему необходима и достаточна в условиях равновесия, обусловленного проявлением функции частей и целого.

Закон видоизменения определяет меру всех изменений внутренней структуры и формы поверхности (контура, цвета), устанавливает для них качества родства, согласованности. Это закон материализации замысла, перевод его из понятийно-вербального вида в зримую форму. Причем это такое «овеществление» замысла, когда главная мысль произведения по-своему повторяется во всех частях формы. «Большое» отражается в «малом» – так можно кратко охарактеризовать важнейшую особенность этого закона. Реализуется закон видоизменения прежде всего на основе композиционных принципов пластичности и тональности.

В понятие «пластика» заложена степень податливости формы от приложенных к ней усилий, а также сопротивляемости формы этим усилиям. В соединении этих двух качеств возникает основное свойство пластики – в момент приложения к предмету сил форма изменяет свой первоначальный вид до некоторого предела, обеспечивающего потенциальную возможность возврата формы к первоначальному виду. Гармоничное соединение отдельных пластик в единое целое создает пластичность произведения. При этом пластика главной части композиции, отражающей основной художественный замысел, должна в той или иной мере повториться во всех частях целого. «Это положение имеет особое значение, когда главная художественная мысль выражается через пластичность композиции».

Закон соразмерения устанавливает количественные соотношения между всеми свойствами элементов композиции и целым. В гармоничной композиции такими мерами являются закономерности – ритмичность и пропорциональность. Ритмичность и пропорциональность в своем взаимодействии создают тонкую числовую настройку между элементами композиции и целым. В результате согласования всех размеров образуется гармония, которая облегчает процесс восприятия, увеличивает его длительность.

Композиционный принцип ритмичности предполагает согласование отдельных ритмов в единое ритмическое взаимодействие. Взаимосогласованные ритмы обогащают друг друга и в своем единстве создают своеобразную ритмическую пульсацию – ритмичность композиции. В этой связи отметим, что плакат отличается от других видов изобразительного искусства (живописи, станковой графики) тем, что в нем часто используются композиционные средства, в частности ритм, в открытой, явной форме.

Принцип пропорциональности скрепляет парными отношениями с целым все стороны композиции, все свойства изображенных предметов. Это могут быть длины и площади, пластические и масштабные отношения и т.д. Отдельные отношения, взаимосвязанные друг с другом и целым, создают пропорциональность композиции. Важно, чтобы пропорциональные отношения были обусловлены художественной задачей плаката, выходили из его функционального назначения (рис. 94).

Итак, рассмотрены все основные композиционные закономерности, наиболее часто встречающиеся в изобразительном искусстве. Одни из них здесь названы композиционными законами, принимая во внимание их всеобщность; другие определены как композиционные принципы, учитывая их тяготение к раскрытию того или иного закона; третьи обозначены как композиционные средства, так как с их помощью осуществляются принципы, реализуются композиционные законы в произведениях искусства [31].

3.6 ПРЕДСТАВЛЕНИЕ МАКЕТНОГО ПРОЕКТНОГО РЕШЕНИЯ И МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ

3.6.1 Разработка и создание объемно-пластического макета в виде «3D» фрагмента интерьера в материале

Для учебного дизайн-проекта, кроме облика подачи, просто нет иных способов сообщить зрителю заложенную в работе информацию, в т.ч. о личных интересах и квалификации студента. Поэтому задумывать приемы и характер выполнения демонстрационного материала в учебном проектировании надо не менее тщательно, чем собственно проектное решение. Так, дизайнерские пространственные композиции желательно показывать в макете или в перспективах, для которых бесцветные ортогональные чертежи будут лишь обязательным профессиональным разъяснением. Интерьерные композиции (в зависимости от степени сложности пространственной структуры) лучше изображать перспективами, аксонометриями, макетами узловых фрагментов. И это помимо технически необходимых разверток, планов и потолков с соответствующими указаниями по подбору цвета, материалов, элементов оборудования и наполнения.

Также избирательно надо относиться и к выбору колористических, пластических и других средств показа проектов разной эмоциональной ориентации. Уместные для дизайнерских объектов черно-белые условные изображения, автоматически настраивающие зрителя на холодновато-торжественный или отрешенно умозрительный лад, не годятся для средовых решений, претендующих на пробуждение в потребителе конкретных реакций, подсказанных содержанием средовых процессов. С трудом создают нужные художнику переживания условные «белые» макеты (идеальные для демонстрации абстрактной пространственной пластики), лишённые «натуралистической» зелени, перспективы и т.д. Поскольку в этом случае нарушается базовый закон формирования среды: участие в этом процессе всех слагаемых образа жизни – и цвета, и пространственных условий, и дизайна, и природных включений, и – самое главное – эмоциональной окраски средовой деятельности [10].

При проектировании дизайнерских объектов, особенно сложных, используется значительный арсенал различных средств моделирования: функциональные схемы, блок-схемы, системные модели, всевозможные матрицы и классификационные таблицы, модели типологические и т.д. Вместе с тем используются возможности и средства художественные, принадлежащие искусству. К наиболее употребительным из них относятся визуально-графические и пространственно-пластические средства моделирования. Менее традиционны для дизайна в целом, но остро необходимы в ряде конкретных ситуаций (при проектировании крупных комплексных объектов, разработке отраслевых программ и др.) средства драматургии, театра, кино, сценографии, аудиовизуальной техники, журналистики и др. В этом случае возникает принципиальная методическая задача выявления, раскрытия и использования применительно к дизайну этих средств художественного подхода.

Проектное моделирование – воспроизведение существенных свойств и форм конкретного объекта или явления в виде условной копии (схемы); перенос центра тяжести в рассмотрении проблематики предметного творчества с предмета на метод. Например, в средовом дизайне часто используется сценографическое моделирование организующих среду процессов – чтобы перевести их из явлений прагматических в ранг событий художественных. Для этого применяют сугубо «театральные» технологии: деление процесса на «мизансцены», распределение «главных ролей» среди слагаемых среды, определение «сверхзадачи» проектирования средового комплекса и др.

Макетирование (от итал. «mocetto» – эскиз, набросок) – условное или «натуральное» объемно-пространственное изображение объекта в определенном масштабе, позволяющее вести поиск и оценку эстетических, функциональных, конструктивно-технологических или потребительских качеств новых изделий и форм, в комплексе анализировать различные аспекты конкретного проектирования.

Макет дает возможность воссоздавать и изучать различные явления в лабораторных условиях, способствует механизации процесса проектирования, позволяет оперативно получать приближенные к натуре материалы испытаний дизайнерских объектов. Макеты различают:

- в зависимости от имитируемых сторон объектов дизайна (художественно-эстетических, конструктивных, технологических);
- в зависимости от этапа проектирования (рабочие, эскизные, демонстрационные, для лабораторных испытаний);
- по масштабу (в натуральную величину, уменьшенные в различном соотношении);
- по объемности (трехмерные – объемные, полубъемные диорамы, циклограммы, перспективные макеты, макеты-декорации, плоскостные);
- по материалу изготовления (от бумаги, ткани, дерева, условно передающих формы будущих объектов, до прямого воспроизведения задуманных материалов, фактуры, цвета).

Одновременный учет и решение на одной модели различных вопросов проектирования (например, функциональных, материально-конструктивных и эстетических) в сочетании с графическими материалами обеспечивают на практике реализацию комплексного подхода в проектировании.

Модель проектная – конкретная дизайнерская форма высказывания об объекте, фиксация (предъявление) научной или проектной мысли. Модель проектная является предметом проектирования и одновременно средством коммуникации как между профессионалами, так и между автором, заказчиком и потребителем. Модель проектную должны отличать: **адекватность** (правдоподобие,

верность, реалистичность) действительности, так как модель есть более или менее точное подобие реального объекта; условность, так как модель не буквально повторяет реальность, а представляет собой обобщенное, приближенное ее отражение, выявляющее только существенные с точки зрения решения данной задачи свойства; **концептуальность**, так как модель есть искусственный объект, необходимый для решения определенных задач и, следовательно, предполагает наличие творческого замысла, авторской концепции, демонстрирующей позицию художника по отношению к действительности, и должна выражать эту позицию. Модели проектные могут быть графические, объемные, словесные и т. д. [8].

В учебном процессе студенты в основном осваивают практические навыки при создании объемно-пластического макета в виде «3D» фрагмента интерьера в материале.

Весь процесс создания объемно-пластического макета можно разделить на три основных этапа (задания).

Задание 1. Форэскиз фрагмента интерьера объекта

Задачи и содержание задания 1:

1. Разработать варианты форэскизов фрагмента интерьера объекта.
2. Выбрать оптимальный вариант и выполнить форэскиз-чертеж перспективного вида фрагмента интерьера объекта.

Последовательность выполнения задания

1. Изучить содержание задания и последовательность его выполнения.
2. Используя планировочное решение, на формате А3, отметить оптимальную точку взгляда на интерьер, провести линию взгляда, построить картинную плоскость и очертить угол охвата фрагмента интерьера.
3. Согласно выбранному углу зрения построить перспективное изображение фрагмента интерьера.
4. Используя графические средства, выполнить цвето-фактурное решение, показав конструктивные особенности интерьера, оборудования и антуража.

Задание 2. Черновой объемно-пластический макет в виде «3D» фрагмента интерьера

Задачи и содержание задания 2:

1. Выполнить черновой объемно-пластический макет в виде «3D» фрагмента интерьера.

Последовательность выполнения задания

1. Изучить содержание задания и последовательность его выполнения.
2. Согласно разработанному форэскизу выполнить объемные конструкции стен, потолка и пола в бумаге или картоне. Визуально сравнить впечатление от перспективного решения фрагмента интерьера с форэскизным вариантом. Несоответствия в макете исправить, добиваясь полного впечатления ощущения перспективного состояния фрагмента интерьера. Изготавливая различные конструкции, использовать технологию бумажной пластики: складчато-разрезные, складчатые и др. структуры.
3. Достроить в бумаге конструктивные особенности потолка, пола и стен (выступы, настилы, подиумы, ниши, балки, колонны и др.).
4. Изготовить в общем виде оборудование (мебель), светильники и «поставить» их в интерьер так, чтобы они визуально вписались в перспективное решение фрагмента интерьера и создавали очень сильное впечатление глубины пространства.
5. Изготовить в масштабе макет фигуры человека и вставить его в интерьер для большего впечатления.

Задание 3. Объемно-пластический макет в виде «3D» фрагмента интерьера объекта

Задачи и содержание задания 3:

1. Выполнить чистовой объемно-пластический макет в виде «3D» фрагмента интерьера объекта.

Последовательность выполнения задания

1. Изучить содержание задания и последовательность его выполнения.

2. На основе разработанного черного объемно-пластического макета (элементы черного макета использовать как шаблоны) изготовить объемные конструкции стен, потолка и пола, используя цвето-фактурную бумагу или картон. Визуально сравнить впечатление от перспективного решения фрагмента интерьера с форэскизным вариантом и дизайн-проектом. Несоответствия в цветовом решении в макете исправить, используя различные краски, добиваясь полного впечатления ощущения перспективного состояния фрагмента интерьера.

3. Изготовить дополнительные конструктивные особенности потолка, пола и стен (выступы, настилы, подиумы, ниши, балки, колонны и др.), используя цвето-фактурную бумагу или картон.

4. Изготовить в общем виде оборудование (мебель), светильники и «поставить» их в интерьер так, чтобы они визуально вписались в перспективное решение фрагмента интерьера и создавали очень сильное впечатление глубины пространства. Для выполнения этих элементов интерьера можно использовать пластик ПВХ, оргстекло, прозрачную пленку, проволоку, ткани и другие материалы.

5. Для создания эмоционально-образного решения интерьера, выполнить цвето-графическое решение стен, потолка пола в виде суперграфики, росписи и других техник монументально-декоративного искусства.

6. По индивидуальному желанию студентов в макет можно включить элементы электроники, т.е. подсветки интерьера.

7. Изготовить в масштабе чистовой макет фигуры человека и «вставить» его в интерьер для большего впечатления (рис. 95).

3.6.2 Мультимедийные технологии при создании презентации

В систему современного учебного процесса активно внедряются мощные компьютерные инструментарии для активизации внутренних механизмов ориентированного творчества дизайнера. Мультимедийные (*multi* – много, *media* – способ, средство, среда существования) средства позволяют дизайнеру погружаться в виртуальную реальность, визуализировать свои мысли и непосредственно работать с ними. Восприятие виртуальных объектов осуществляется по нескольким сенсорным каналам одновременно. Появилась возможность моделировать пространственно-временные виртуальные среды для инновационного проектирования. При этом серьезной проблемой становится недостаточное осознание уникальных возможностей мультимедиа, неготовность решать социокультурные проектно-художественные задачи на новом уровне.

Особенности отношений взаимодействия виртуальной реальности с человеком. Для того чтобы понять механику технологий виртуальной реальности, мы сначала должны понять, что такое виртуальное пространство реальности. В виртуальном пространстве реальность создается с помощью сенсорных выводов, сгенерированных компьютером, когда 3D эффект включен. Такое виртуальное пространство позволяет пользователям продолжать взаимодействие с виртуальной средой, в то время как происходят ощущения как в физической среде. Чтобы создать опыт виртуальной реальности, эффект телеприсутствия должен

быть в обязательном порядке. Термин телеприсутствия относится к чувству пользователя, что человек присутствует на месте, что отличается от его истинного, физического местоположения. Это другое место, кроме фактического местонахождения, мы и называем виртуальной реальностью. Сущность полного телеприсутствия очень важна, поскольку без него виртуальная реальность была бы несовершенной и неполной.

Есть два технологических аспекта, позволяющие подвести итоги концепции телеприсутствия – погружения и взаимодействия. Погружение – это явление, с помощью которого пользователь получает чувство единства с виртуальной средой, ощущает, как будто он существует в виртуальном мире и чувственно погружен в ее виртуальное окружение. Погружение состоит из виртуального зрения и слуха пользователя и использует механику изображения и звука. Взаимодействие – это явление, с помощью которого пользователь может взаимодействовать с виртуальным миром, а также с другими пользователями в нем. Этот аспект представляется из параметров связи и методы работы взаимодействия могут осуществляться через речь или текст.

К началу XXI века компьютер для дизайнера превратился в один из инструментов творчества. При его посредстве были созданы новые пространственные формы, которые можно объединить термином «виртуальный стиль». Понятия «виртуальный», «цифровой» или «компьютерный» определяют образные особенности зданий, при проектировании которых использовались новые информационные технологии.

Наиболее распространенный подход к определению виртуальной реальности связывается с развитием искусственного интеллекта и компьютерных технологий. «Виртуальный мир» – это мир ненаблюдаемый, развивающийся по множеству траекторий, он значительно отличается от реального пространства – в нем нет гравитации и солнечного света, а место пребывания – неопределенное.

Первоначальное значение слова «виртуальное» трактовалось как фактически являющееся чем-либо. Английское слово «virtual», немецкое «virtuell», французское «virtuelle», латинское «virtus» переводятся на русский язык как «возможный, вероятный, предполагаемый». С таким же оттенком слово «виртуальный» используется в оптике. Виртуальное изображение – это мнимое изображение. В философии категория «виртуальный» служит для осмысления иерархии объектов. «Виртуальная реальность» обозначает совокупность объектов следующего, по отношению к порождающей их реальности, уровня.

Предшественниками виртуальной реальности были театр, опера, кино и телевидение. Так же, как и виртуальная реальность, они симулировали реальную жизнь, описывали ее и населяли зрительными образами [37].

Можно отметить два основных аспекта взаимодействия человека с виртуальной средой – это деятельный подход и воспринимающий. Деятельный подход связан с использованием виртуальной среды для преобразования реальной, он прагматичен и требует максимальных интеллектуальных затрат. Но чаще всего люди погружаются в виртуальную среду, играя в компьютерные игры. И это постоянное взаимодействие с компьютером способствует формированию особых привычек работы внутри виртуального мира и перенесению их из виртуального в реальный мир.

Понятие «виртуальность» часто встречается в литературе для обозначения новых свойств и образов, появившихся в результате информатизации общества. Но ее значение пока точно не определено и зависит от контекста. Например, словосочетание «виртуальная среда города» часто означает только способ трехмер-

ной визуализации, процесс создания цифровых моделей географических карт, городских планов или объектов городской среды. Другое значение «виртуальный город» получает у тех компьютерных пользователей, которые не имеют никакого отношения к градостроительству, но увлекаются компьютерными играми. Они создают трехмерный виртуальный город, который ближе к художественным произведениям, чем к реальной жизни. Он развивается в абстрактном времени, на выдуманной территории, и все события, происходящие в нем, являются компонентами игры. Первая версия всемирно известной игры SimCity вышла в 1989 году, сегодня она издается в четвертой редакции. Популярная игровая стратегия базируется на взаимосвязи экономических и моральных аспектов градостроительства. Играющий может примерить на себя роль Создателя, когда строит город, и становится Мэром, когда управляет его развитием.

Определение «виртуальность», с некоторым негативным оттенком, в проектировании иногда связывается со стадией работы над проектом: пока проект находится в процессе создания, он «виртуальный», не законченный. В противопоставление законченной стадии и переходу в форму реального продукта.

Понятие «виртуальная архитектура» как новая художественная образность отражает уникальность процесса создания сложных пространственных оболочек при помощи компьютера. Такие формы не могли быть нарисованы, склеены или рассчитаны вручную [38].

Телеприсутствие, которое может быть освоено любой из вышеназванных методик, можно разделить на отдаленное присутствие, когда виртуальная реальность используется для управления таким оборудованием, как роботы в реальном мире, и телеобщение, когда пользователь так или иначе представлен в виртуальной реальности и может взаимодействовать с искусственными агентами или личностями. Игровая легкость в обращении с компьютерами порождает эффект, именуемый «флоу» (поток, течение). Это чувство единства с машиной, заставляющее людей работать с ней целыми днями. Оно свойственно, конечно, не только тем, кто работает на компьютерах, но и работающим на гоночных машинах, военных самолетах и т.п. Когда пользователь преодолевает барьер обучения, тогда то, что было трудным и отнимало массу времени, становится настолько приятным и простым в обращении, что становится второй натурой. Для виртуальной же реальности предел стремлений – сделать пользователей одним целым с машиной, помещая их внутри нее, т.е. заменяя мир реальный миром виртуальным. Это проще, чем кажется.

Первый инструмент проникновения в виртуальную реальность дан нам от рождения – это мозг и его сенсорные рецепторы. Главным средством нашего восприятия является визуальная система. Остальные чувства помогают обрести нашему взгляду на мир полноту. У нас семь основных чувств: зрение, слух, осязание, обоняние, вкус, равновесие и ориентация. На наше восприятие влияют пересечения этих чувств, как, например, чувство движения (жеста), различающееся не только глазами, но и самим телом. Мозг интегрирует все получаемые им сигналы ото всех рецепторов и сопоставляет новые данные с теми, что уже имеются в нашей памяти.

Одна из основных проблем в освоении виртуальной реальности состоит в том, чтобы эти, частично совпадающие (перекрывающиеся) данные, были удовлетворительны в информационном отношении. Диссонанс восприятия, когда сигналы разноречивы, может вызвать дезориентацию, растерянность и даже болезнь. Визуальные сигналы вовсе не обязательно обусловлены стереоскопическим видением. Линии перспективы, тени световых бликов, освещения и фактуры могут придать двумерной графике трехмерный вид. Современная технология виртуальной реальности – это ответвление компьютерной графики, повлиявшей на все – от

составления карт до телерекламы. Компьютерная графика открывает широчайшие возможности для манипуляции трехмерными образами, но при этом требует огромных затрат энергии [39].

Методология дизайн-проектирования мультимедийными средствами виртуальной среды. Мультимедийные средства и методы дизайна, опираясь на сформированную методологическую базу дизайн-проектирования, а именно на системный дизайн, дают нам уверенность, что компьютерные возможности расширяют, развивают и совершенствуют ее, не нарушая целостности дизайн-процесса. Художественный потенциал виртуальной реальности позволяет сориентировать мультимедийное проектирование на развитие эстетического опыта дизайнера.

Методология мультимедийной дизайн-деятельности включает определение специфики основных проектных категорий (образ, функция, морфология), анализ особенностей процесса системного дизайн-проектирования (предпроектный анализ и синтез проблемной ситуации, определение визуальных свойств и подбор эмоционально-чувственных аналогов, основные фазы системного дизайна: дизайн-концепция, дизайн-программа, дизайн-сценарий, единство характера средового объекта, проектная разработка). Для выявления характеристик проектного образа и концепции мультимедийного формообразования О.Г. Яцюк в своей работе выделяет четыре группы мультимедийных дизайн-объектов – сложноорганизованных систем с комплексными взаимосвязями, реализуемых в компьютерной виртуальной реальности:

1. Компьютерные модели объектов актуального и прогнозного дизайна (их цель – моделирование в виртуальной реальности жизненного цикла объекта на стадии идеи, позволяющее реализовать всестороннюю проверку правильности принимаемого решения).
2. Сетевые информационно-коммуникативные среды (интернет, виртуальные офисы и т.д.).
3. Художественные и релаксационные среды (виртуальные музеи, реконструкция исторических событий, игры, развлекательные комплексы).
4. Обучающие и тренинговые системы (дистанционное образование, транспортные тренажеры, моделирование авиационно-космических ситуаций) [32].

Мультимедийный дизайн включает в равной степени как техническое, так и художественное составляющее. Инновационные мультимедийные возможности стимулируют креативное образно-художественное мышление, приоритетное для дизайна. Вместе с тем проектирование в виртуальной среде требует развитой логики и уверенных знаний в области цифровых технологий. Проблему можно решить, органично включив в программу дизайнерского образования соответствующие дисциплины. Освоив мультимедийные средства, дизайнеры начинают расширять требования к компьютерному оснащению. В результате развития аппаратной и программной составляющих мультимедийного дизайна создается особый, ориентированный на эффективное решение художественно-эстетических задач, класс машин и программных средств.

В базе дизайнера, помимо хорошо освоенных в профессиональной среде компьютерных программ (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDraw Graphics Suite), универсальных пакетов трехмерного моделирования и визуализации (3D-Max, Autodesk AutoCAD, Graphisoft ArchiCAD), популярных анимационных программ (Macromedia Flash, Adobe AfterEffects, Autodesk Maya), редакторов для видеороликов (Adobe Premiere Pro, VideoStudio Pro X2), сегодня используются специализированные программы, такие, как Autodesk Alias Studio (программа, по-

звляющая оптимизировать процесс творчества дизайна от концептуальных эскизов до 3D-моделирования и визуализации), AD Autodesk Combustion (программа создания визуальных эффектов), Pixarra TwistedBrush (программа для художников, имеющая большое количество разнообразных инструментов для рисования – от красок до мелков и карандашей), Nemera Photo Objects, PhotoLine Portable и PhotoLightning (позволяющие быстро обрабатывать фотографии), Pinnacle Studio (приложение для видеоредактирования и видеомонтажа), Sony Vegas (полнофункциональная программа для нелинейного монтажа видео и профессиональной работы со звуком), Tourweaver 5.00 Professional Edition (программа для создания виртуальных панорам в 3D моделировании) и др. (рис. 96).

Таким образом, нами были выявлены следующие подходы, которые определяются как наиболее перспективные для усовершенствования системы подготовки специалистов в сфере дизайна виртуальных сред интерьеров. Это:

- системный подход к организации обучения, позволяющий рассмотреть учебный процесс как целостно-структурированный объект в виде предметной системы;
- системный подход к проектированию процесса дизайн-образования представляется как обеспечивающий интеграцию содержания учебных дисциплин в единое профессиональное поле деятельности при условии синтеза художественного и технического мышления;
- в процессе дизайн-проектирования виртуальных сред необходимо максимально использовать возможности современных интерактивных мультимедийных продуктов;
- принципы последовательности и непрерывности обучения для освоения профессии дизайнера интерьера, предполагающие дифференциацию содержания по уровням обучения, также должны быть основаны на последних достижениях стремительно развивающихся компьютерных технологий [32].

ЛИТЕРАТУРА

1. Питер Бергер, Томас Лукман. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания; перевод на русский язык: Е. Руткевич. – М., 1995.
2. Хайдеггер, М. Время и бытие / М. Хайдеггер. – М.: Республика, 1993.
3. Коновалов, И.М. Теоретические основы дизайна: учеб. пособие для студентов специальности 1-19 01 01 Дизайн (по направлениям) / И.М. Коновалов. – Минск: Современные знания, 2010. – 256 с.
4. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна: учебник для вузов / И.А. Розенсон. – СПб.: Питер, 2007.
5. Грашин, А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегатированных объектов: учеб. пособие / А.А. Грашин. – М.: Архитектура-С, 2004.
6. Генисаретский, О.И. Социально-культурные проблемы образа жизни и предметной среды / О.И. Генисаретский. – М.: ВНИИТЭ, 1987.
7. Бореев, Ю.Б. Эстетика / Ю.Б. Бореев. – М.: Политиздат, 1988.
8. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г.Б. Минервин [и др.]; под общ. ред. Г.Б. Минервина и В.Т. Шимко. – М.: «Архитектура-С», 2004. – 288 с.: ил.
9. Жолтовский, И. Мастера советской архитектуры об архитектуре / И. Жолтовский. – М., 1975.
10. Шимко, В.Т. Архитектурно-дизайнерское проектирование. Основы теории (средовой подход): учебник / В.Т. Шимко. – 2-е изд., доп. и испр. – М.: «Архитектура-С», 2009. – 408 с.: ил.
11. Ефимов, А.В. Дизайн архитектурной среды: учебник для вузов / А.В. Ефимов [и др.]. – М.: Архитектура-С, 2006. – 504 с.: ил.
12. Философский словарь / под ред. И.Т. Фролова. – 4-е изд. – М.: Политиздат, 1981. – 445 с.
13. Валькова, Н.П. Дизайн: очерки теории системного проектирования / Н.П. Валькова [и др.]. – Л.: ЛГУ, 1983. – 185 с.
14. Иконников, А. Основы архитектурной композиции / А. Иконников, Г. Степанов. – М., 1971.
15. Асс, Е.В. Средовая типология и городской дизайн / Е.В. Асс. – М., 1984. – (Дизайн городской среды. Типологические аспекты: Труды ВНИИТЭ. Сер. Техническая эстетика; Вып. 44).
16. Каган, М.С. Человеческая деятельность / М.С. Каган. – М., 1986.
17. Сомов, Ю.С. Композиция в технике / Ю.С. Сомов. – М., 1972.
18. Роль художественного конструирования в решении комплексных социально значимых задач проектирования предметной среды. – М., 1974.
19. Зубаревич, Е. Визуальные коммуникации / Е. Зубаревич, Ю. Шатин. – М., 1974.
20. Мельников, Л.Н. Программы, алгоритмы, конструкции / Л.Н. Мельников. – М., 1980.
21. Устюгова Е.Н. Стиль как эстетический феномен: автореф. ... дис. канд. пед. наук / Е.Н. Устюгова. – Л., 1978. – С. 20.
22. Дижур, А.Л. Фирменный стиль / А.Л. Дижур // Художественное конструирование за рубежом – М., 1970. – Вып. 1.
23. Соколов, А.Н. Теория стиля / А.Н. Соколов. – М., 1968.

24. Евстифеев, А.П. Системное решение композиционных задач при проектировании предметных комплексов / А.П. Евстифеев // Композиция в промышленном и декоративно-прикладном искусстве. – Л., 1973.
25. Каган, М.С. Морфология искусства / М.С. Каган. – Л., 1972.
26. Минервин, Г. Предмет и задачи технической эстетики / Г. Минервин, М. Федоров // Вопросы технической эстетики. – М., 1968. – Вып. 1.
27. Березкин, В. Театр Йозефа Свободы / В. Березкин. – М., 1973.
28. Мельников, Л.Н. Программа, алгоритмы, конструкции / Л.Н. Мельников. – М., 1980.
29. Степанов, Г.П. Взаимодействие искусств / Г.П. Степанов. – Л., 1973.
30. ГОСТ 21.501-93 Межгосударственный стандарт. Система проектной документации для строительства. «Правила выполнения архитектурно-строительных рабочих чертежей». – М., 1994.
31. Кудин, П.А. Психология восприятия и искусство плаката / П.А. Кудин, Б.Ф. Ломов, А.А. Митькин. – М.: «Плакат», 1987. – 208 с.
32. Яцюк, О.Г. Мультимедийные технологии в проектной культуре дизайна: гуманитарный аспект: автореф. ... дис. д-ра искусствоведения: 17.00.06 / О.Г. Яцюк. – М., 2009.
33. Чернышев, О.В. Дизайн-образование: новая модель профессиональной подготовки дизайнеров / О.В. Чернышев. – Минск: Прописки, 2006. – 280 с.
34. Архитектурный информационный интернет-портал ArtToBuild.ru (<http://arttobuild.ru>).
35. <http://adestudio.biz/news/a-70.html>.
36. <http://www.metodolog.ru/00915/00915.html>.
37. Виртуальные образы городской среды // <http://www.archvestnik.ru/author/irina-topchii>.
38. Как работает виртуальная реальность // <http://enc.guru.ua/index.php>.
39. Fransis Hammet. Virtual reality. N. Y., 1993. Источник: <http://astu.secna.ru>.
40. <http://www.archshop.ru>.

Научное издание

КУЛЕНЕНОК Валерий Владимирович

**ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ И МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ
ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЯ
ПРЕДМЕТНО-ПРОСТРАНСТВЕННОЙ СРЕДЫ**

Монография

Технический редактор

Г.В. Разбоева

Корректор

Л.В. Моложавая

Компьютерный дизайн

Т.Е. Сафранкова

Подписано в печать 27.08.2013. Формат 60x84¹/₁₆. Бумага офсетная.

Усл. печ. л. 11,63. Уч.-изд. л. 16,87. Тираж экз. Заказ .

Издатель и полиграфическое исполнение – учреждение образования
«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

ЛИ № 02330/110 от 30.01.2013.

Отпечатано на ризографе учреждения образования

«Витебский государственный университет имени П.М. Машерова».

210038, г. Витебск, Московский проспект, 33.